Cobertura do **Anime Friends** e entrevista com **artistas internacionais**!

A MELHOR REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

NeoTOKYO

YAOI

Saiba a origem deste polêmico estilo e a razão de tanto sucesso!

Tenchi Muyo

Comédia! Aventura!
E muita ação!

A Lenda de Kamui

Os desafios de um ninja renegado

Battle Royale

O filme e o mangá no Brasil

Vitamin

Obra comenta o bullying

Mangakás, Macacos e o Mercado

Uma análise única sobre o mercado de mangás

OS CAVALEIROS DO ZODÍACO

As duas histórias
INÉDITAS
no Brasil!

EDITORA escala

ISSN 1809-1784
9 771809 178009 08

NÚMERO 08
6,90 REAIS

OS MELHORES ANIMES VOCÊ
ENCONTRA AQUI !

Camisetas Personalizadas
Bonecos Temáticos, Posters, Mangás,
Animes e Tokusatsus em Geral .

BLEACH
JASPION
7 DAYS
L'ARC~EN~CIEL

Memorie
Animes Club

WWW.MEMORIEANIMESCLUB.COM.BR

RUA FLORÊNCIO DE ABREU, 74 BOX 55/56 FONE: 3326-3268
CENTRO - SP - PRÓXIMO METRÔ SÃO BENTO

NeoTOKYO

mercado editorial

Estúdio Mercado Editorial
Diretora: Edna Barbosa
Diretor Editorial: Carlos Mann
Editor: Junior Mendes Fonseca
Projeto Gráfico: USINA DE ARTES
Diagramação: Ed Peixoto
Ilustração de Capa: AreaE Escola de Mangá (Arte: Harumi Odagiri / Cores: Diogo Saito)
Escaneamento e tratamento de imagens: Evandro Toquette (supervisão), Marcia Omori, Leandro Bevilacqua e Marcio Carvalhinhos
Revisão: André Christophe, René Ferri
Secretária de Redação: Esilene Lopes

Atenção: Ninguém está autorizado a se credenciar para eventos e/ou entrevistas em nome da Neo Tokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores.

Editora escala
www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551 – Casa Verde
CEP 02518-000 – São Paulo – SP – Brasil
Tel.: (+55) 11 3855-2100
Fax: (+55) 11 3951-7313
Caixa Postal: 16.381 – CEP 02599-970 – São Paulo – SP – Brasil

EDITORIAL
editorial@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2138
GERENTE: Sandro Aloisio
SUPERVISOR DE ARTE: Edson Pereira
COORDENADORA DE PRÉ-IMPRESSÃO: Cintia Karina dos Reis
REVISÃO: Maria Nazaré Baracho e Denise Silva Rocha Costa
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO: Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Natália Modesto de Paiva

GERENTE DE CRIAÇÃO PUBLICITÁRIA: Otto Schmidt Junior
ASSESSOR DE IMPRENSA: Marco Barone
imprensa@escala.com.br

PUBLICIDADE
publicidade@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2132
Paulo Afonso de Oliveira, Luiz Umberto Betioli, Sérgio Ricardo Biagio, Jairo Ivo Fiszbein, Ritha Corrêa e Silvana Pereira da Silva (tráfego)

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi, rogeriocucchi@terra.com.br – Tel.: (+55) 51 3268-0374

VENDAS DIRETAS
Antônio Corrêa – Tel.: (+55) 11 3855-2100
correa@escala.com.br
Anne Vilar – Tel.: (+55) 11 4446-6158
annevilar@escala.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR
Alessandra Campos

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: (+55) 11 3855-1000 Horário: 08h00 às 19h00
Fax: (+55) 11 3857-9643
atendimento@escala.com.br

Número 08, ISSN 1809-1784 – Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907 – Tel.: (+55) 21 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à
ANER
www.aner.org.br

Resistir é inútil...

Não adianta! Mesmo aqueles que não gostam de desenhos e quadrinhos japoneses têm de admitir: os mangás e animês chegaram para ficar! Mais do que um simples nicho de mercado, eles são fenômenos de entretenimento em massa e não param de conquistar novos adeptos. De certa forma, esperamos estar contribuindo com a divulgação de tais trabalhos, mostrando que eles não são apenas uma forma de entretenimento sem conteúdo...

Mas, falando sobre este número, trazemos diversas matérias bacanas, entre elas um especial sobre Cavaleiros do Zodíaco comentando algumas histórias paralelas e desconhecidas pela grande maioria dos fãs; a cobertura do Anime Friends 2006, um dos principais eventos temáticos da América Latina; o esperado tema Yaoi finalmente chega às páginas da NT, num especial que explica muitas curiosidades desse gênero e muito mais!

Vocês irão adorar a NT deste mês e, como sempre, já temos um encontro marcado daqui a 30 dias. Não deixem de participar entrando em contato conosco por meio de nossos endereços. Juntos, conseguiremos melhorar a NT cada vez mais!

Até a próxima!
Junior Mendes Fonseca – junior@animepro.com.br
Editor responsável

FALE COM A NT!

POR CARTA
Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

POR E-MAIL
neo@animepro.com.br

ATENÇÃO!
▸ **Desenhistas e Fanzineiros:** Saibam mais detalhes na página 78 e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da Neo Tokyo.

NA INTERNET

- Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
- Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

"Sem a pupila, falta-te a luz; sem o conhecimento, faltará a sabedoria."

ÍNDICE

10

Cavaleiros do Zodíaco

Matéria pra lá de especial sobre algumas histórias paralelas dos Cavaleiros do Zodíaco, histórias que explicam diversos fatos e ajudam a entender o complicado universo onde circulam Seiya e seus amigos

26

Tenchi Muyo

O gênero que se costuma chamar "harém", a comédia romântica em que um rapaz tímido se vê cercado por montes de mulheres lindas e cheias de personalidade, a cada dia fica mais popular. Um de seus grandes precursores é uma das animações japonesas mais adoradas no mundo, Tenchi Muyo, genuíno representante!

40

Sandland

42

Yaoi

Homoerotismo e subversão dos papéis de gênero nos Shoujo Mangá

05 - Radar
O que rola de novo no universo do animê e do mangá!

09 - Anime Pró Insider
O que é destaque no www.animepro.com.br

56 - Anime Friends
Tudo que rolou no maior evento de animês e mangás do país

62 - Sobre Mangakás, Macacos e Mercado
Uma matéria especial avaliando e opinando sobre o mercado de mangás. Será que existe alguma fórmula mágica para se criar uma história de sucesso?

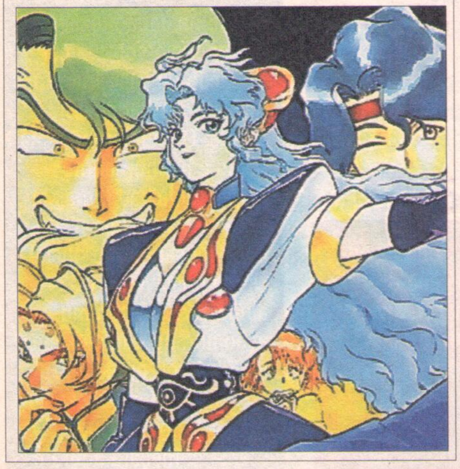
24 - Kamui Gaiden Dai 2 Bu
36 - Vitamin
38 - Aishiteruze Baby
40 - Sandland
76 - Caixa Postal
78 - Fan Gallery
80 - Toys
82 - Chat

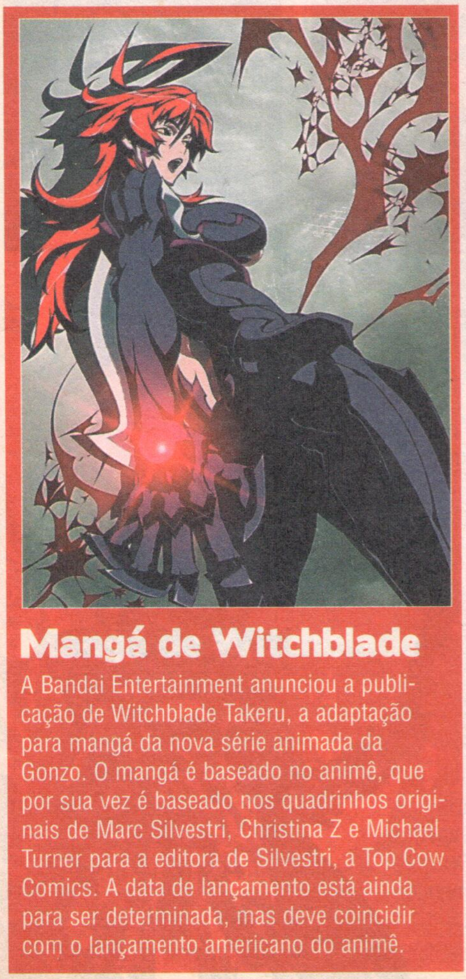
88 - Play
90 - Live Action
92 - Cosplay
94 - SHOP
96 - Nippon
98 - Curso Relâmpago de Japonês

Review: As matérias com o "selo" Review visam apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.

EL-HAZARD é o novo mangá da JBC

Sucesso na TV brasileira, El-Hazard chega ao país em versão mangá numa minissérie inédita em seis edições pela Editora JBC. Baseado no animê homônimo criado por Hiroki Hayashi (Tenchi Muyo) e Ryoe Tsukimura (Noir), as aventuras de Makoto em quadrinhos são assinadas por Hidetomo Tsubura. O lançamento oficial ocorreu durante o Animecon 2006, evento realizado em São Paulo.





Mangá de Witchblade

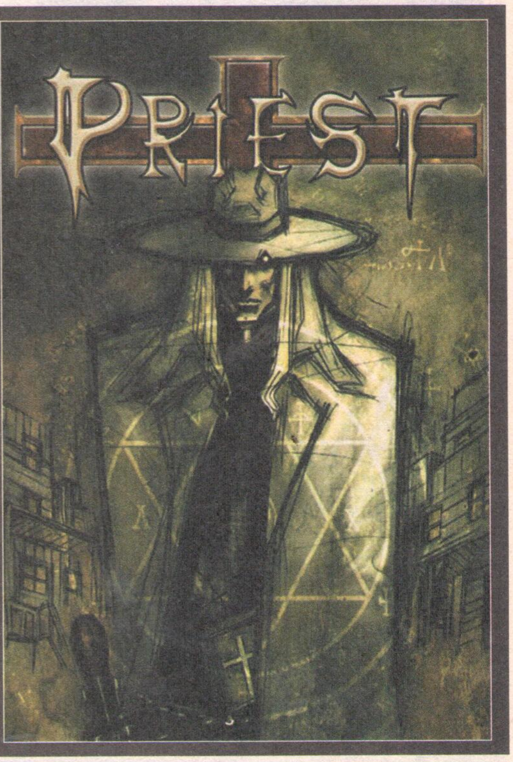
A Bandai Entertainment anunciou a publicação de Witchblade Takeru, a adaptação para mangá da nova série animada da Gonzo. O mangá é baseado no animê, que por sua vez é baseado nos quadrinhos originais de Marc Silvestri, Christina Z e Michael Turner para a editora de Silvestri, a Top Cow Comics. A data de lançamento está ainda para ser determinada, mas deve coincidir com o lançamento americano do animê.

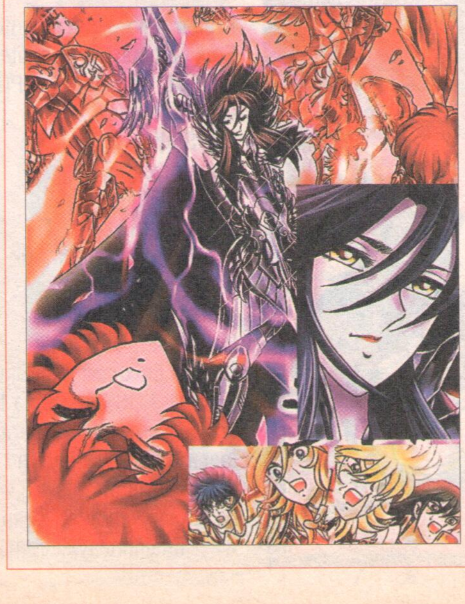
Novo clipe do Dir en grey

O Dir en grey disponibilizou seu mais novo clipe, "Ryojyoku no Ame", de graça na Internet para ser assistido via streaming no endereço www.barks.jp/watch/?id=1000015233. Ilustrando o mais novo single da banda, lançado em julho, o vídeo parece uma versão do filme "Bruxa de Blair" recheado de perversões sexuais, que por sua vez não são demonstradas de maneira vulgar. Tanto a música quanto o clipe refletem o constante desejo do grupo de fugir de uma direção trivial. Mais informações no site oficial: www.direngrey.co.jp.

DECIDIDO PROTAGONISTA DE PRIEST

Ator escocês Gerard Butler irá protagonizar o futuro lançamento da Sony Pictures/ Screen Gems que leva o título de PRIEST. O filme de aventura e terror será dirigido por Andrew Douglas, que assinou recentemente outro longa-metragem do gênero, "Horror em Amityville". O roteiro de Cory Goodman, baseado nos quadrinhos de Min-Woo Hyung, publicado no Brasil pela Lumus Editora, tem sido descrito pela imprensa especializada como um western de vampiros. O filme contará a história de um padre guerreiro que desobedece às leis da Igreja ao se unir a um xerife e a uma sacerdotisa para caçar um bando de vampiros que teria seqüestrado sua sobrinha. O início das filmagens de PRIEST está previsto para o dia 1º de outubro deste ano, no México.





CDZ: Novo mangá em agosto no Japão

O novo mangá dos Cavaleiros do Zodíaco, chamado de Next Dimension, será lançado a partir de agosto no Japão. O site da editora Akita Shoten confirmou também que os capítulos serão lançados de forma periódica na revista semanal Shonen Champion (a mesma que publicou as primeiras imagens do Next Dimension algum tempo atrás) e não na Champion Red (revista que publica o mangá do Episódio G).

neo@animepro.com.br

NINTENDO DS
NINTENDO DS

Games:

Crescimento no Japão

Segundo a Enterbrain, empresa que edita a revista japonesa Famitsu, o mercado de jogos no Japão aumentou 33,6% no primeiro semestre deste ano, em comparação ao mesmo período de 2005. O mercado movimentou US$ 2,4 bilhões sendo empurrado pelas ótimas vendas do Nintendo DS. É a primeira vez desde o segundo semestre de 2004 que o setor de software de jogos tem crescimento. A parte de hardware gerou US$ 885 milhões tendo, novamente, os dois Nintendo DS como líderes.

Tokyopop investe em música

Três álbuns já estão disponíveis através do ITunes e outras lojas digitais: Drift 2 Die, da trilha americana de Initial D; Beats 4 Riderz, de Street Fury, Initial D, e várias outras séries; e Anime Trax Volume One, com trilhas americanas de diversos artistas. A Tokyopop planeja lançar "mais de 20 álbuns por ano com o melhor da música asiática" de acordo com o supervisor musical Ben Chan. "No futuro próximo, a Tokyopop produzirá trilhas para animês, mangapods (áudio-livros), ringtones, podcasts de mangá, e muito mais. Estamos no momento considerando a criação de uma rádio transmitida por satélite", disse o CEO da Tokyopop Stu Levy em um press-release. A Tokyopop já lançou em 2002 as trilhas sonoras de Bubblegum Crisis Tokyo 2040, GTO, Hi-Posi, Samurai Girl Real Bout High School, Trigun, e Vampire Princess Miyu.

CDZ: Continuação de Hades Inferno confirmada

Junto com o volume 15 do Kanzenban (mangá de luxo), lançado recentemente no Japão, existe um anúncio sobre a continuação da Fase Inferno da Saga de Hades em animê. O anúncio não cita datas e nenhuma informação detalhada, mas já podemos considerar a continuação como oficial. Não é possível dizer, ainda, se esta continuação abrangerá apenas a fase Inferno ou se terá embutida a fase Elíseos. A produção provavelmente começará agora e deveremos ter novidades no dia do lançamento do novo mangá dos Cavaleiros do Zodíaco, o Next Dimension, e no dia do lançamento do novo jogo para o PlayStation 2 (em Setembro/Outubro).

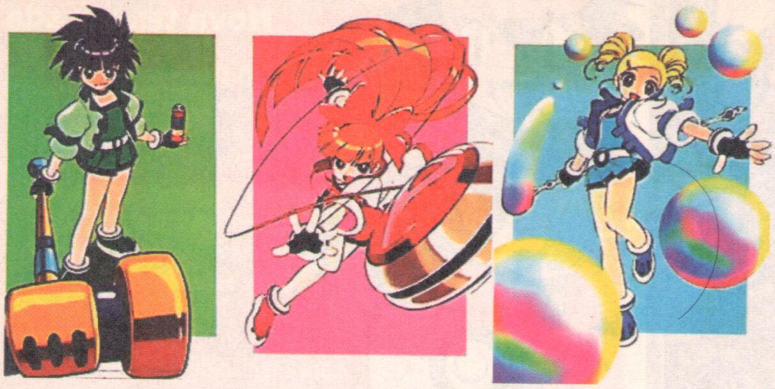
Duas estréias em agosto no Animax

O Animax estréia no dia 07 de agosto, segunda-feira, às 21h30, o animê Heat Guy J, que substituirá Last Exile. Outra novidade é o lançamento do animê Mythical Sleuth Doki, que será no dia 10 de agosto, às 15h e entra no lugar de Hack Leyend of Twilight.

FINAL FANTASY XII GANHA SITE OFICIAL

Preparando o lançamento nos Estados Unidos, a Square Enix colocou no ar o site oficial de Final Fantasy XII, RPG exclusivo para PlayStation 2. Disponível no Japão desde 16 de março, o jogo chega às prateleiras norte-americanas em 31 de outubro, no dia do Halloween. O RPG da Square Enix para PlayStation 2 custará US$ 49,99 na terra do Tio Sam, onde espera repetir o mesmo sucesso feito no Oriente, que já computa mais 2,4 milhões de cópias vendidas. O site é www.finalfantasyxii.com.

neo@animepro.com.br



Turner vai co-produzir animês

A Japan Entertainment Network (JEN) em parceria com a Itochu anunciou planos para desenvolver duas séries animadas voltadas para o público infantil norte-americano. A idéia é trabalhar com alguns estúdios de animação japoneses e desenvolver franquias populares que possam ser vendidas para todo o Ocidente. A Japan Entertainment Network (JEN) é uma joint venture da Turner Entertainment Network, responsável pela adaptação de PowerPuff Girls (As Meninas Super Poderosas), para o mercado japonês.

Gatchaman ganhará filme em CG

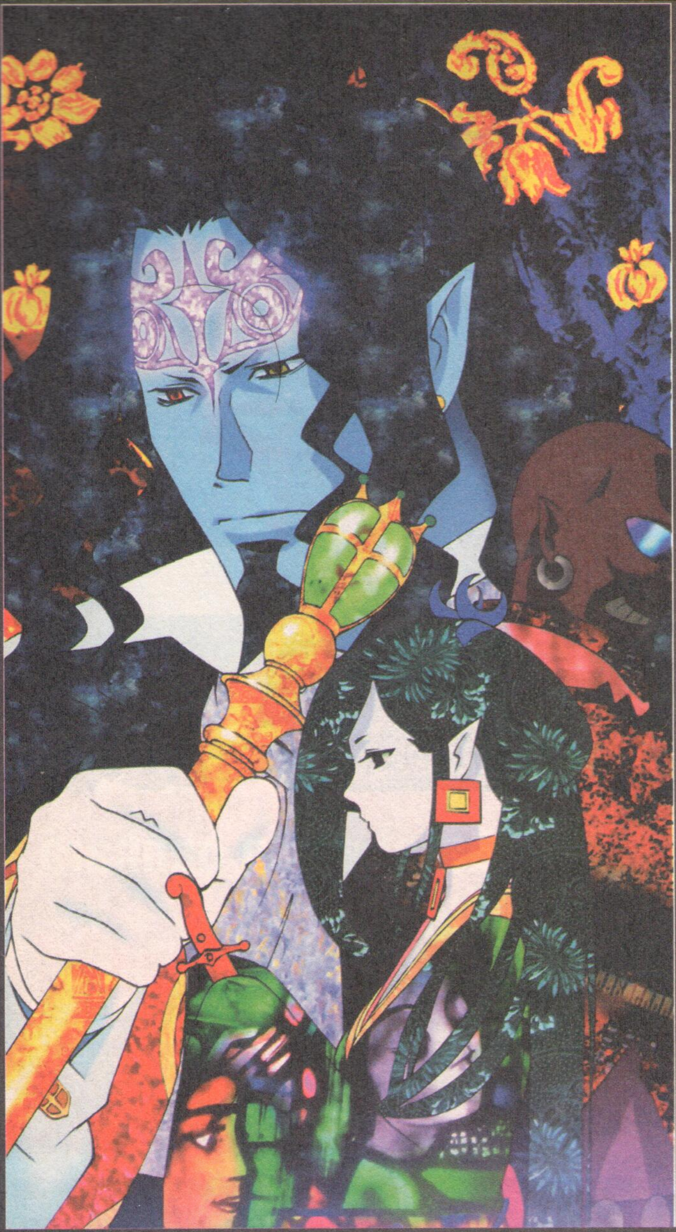
As empresas Imagi Animation Studios e a Tatsunoko Production anunciaram a produção de um longa-animado em computação gráfica baseado na popular série Gatchaman. O roteiro e a direção ficarão a cargo de Kevin Munroe, envolvido também no filme em CG das Tartarugas Ninjas.

Animê: 2ª temporada de Negima

A Gainax e a Shaft irão produzir a 2ª temporada do animê de Mahou Sensei Negima, baseado no mangá de Ken Akamatsu, publicado no Brasil pela editora JBC. A nova produção do animê de Negima, pela Gainax, estreará na TV Tokyo no final de 2006. A Xebex, e não a Gainax, foi quem produziu a 1ª temporada de 26 episódios de Negima, que também foi transmitido pela TV Tokyo. A mudança de estúdio ocorreu depois de alguns problemas com a produção dos episódios da primeira temporada (entre eles, os episódios 2 e 10).

Novo game de Cavaleiros do Zodíaco

A Namco Bandai está desenvolvendo uma continuação para o jogo "Saint Seiya: The Sanctuary", chamada "Saint Seiya: The Hades". O game para PlayStation 2 será baseado no mangá e incluirá material tirado diretamente do animê. O game será lançado na Europa, onde Saint Seiya é extremamente popular, no outono de 2006.



Parceria entre Animax-Asia e Gonzo

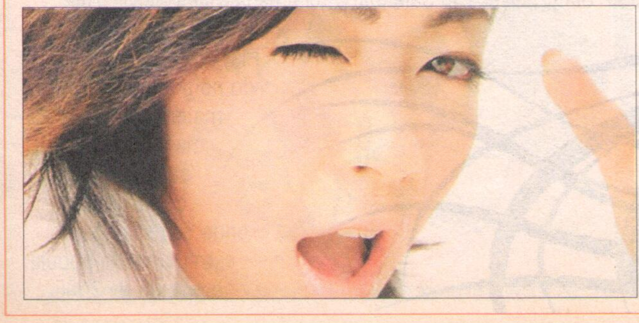
Um novo acordo de longa duração entre o canal Animax-Asia e o estúdio japonês de animação Gonzo foi acertado. O canal por satélite, que exibe animês 24 horas por dia, mostrará pré-estréias das novas animações da Gonzo no exterior antes mesmo que elas sejam lançadas no Japão. A nova parceria significa que as animações da Gonzo irão atingir 25 milhões de casas ao longo da Ásia. Betty Tsui, VP de programação e produção da Animax, disse que a direção criativa da Gonzo está "sincronizada com a estratégia geral da Animax em providenciar entretenimento em animês de nível internacional para a juventude de hoje." O trabalho prévio da Gonzo inclui Samurai 7, O Conde de Monte Cristo (Gankutsuou) e Hellsing.

Nova temporada Pokémon nos EUA

O Cartoon Network anunciou a aquisição da nova temporada de Pokémon, intitulada Pokémon: Battle Frontier, a nona fase da série que será exibida dentro do bloco Meguzi (que não existe no Brasil). Pokémon: Battle Frontier narra as aventuras de Ash e Pikachu a partir do momento em que eles retornam para a região de Kanto para completar os 7 últimos testes que correspondem ao campeonato "Battle Fronties". No Brasil, o Cartoon Network exibe Pokémon Chronicles de segunda a quinta às 15h e 22h. Aos sábados, o desenho é exibido às 14h30.

4Kids e a nova fase de Yu-Gi-Oh! GX

A 4Kids Entertainment, firmou vários acordos de transmissão para a segunda temporada do animê infantil Yu-Gi-Oh! GX. A nova série de 52 episódios está para entrar na programação da Nickelodeon (Inglaterra, América Latina e Espanha), Mediaset (Itália), RTE (Irlanda), Canal J (França) e YTV (Canadá). Yu-Gi-Oh! GX ocorre no futuro, numa terra inacessível para o resto do mundo, ocorre a estréia da escola de duelos Duel Academy! Esses professores radicais formam os jovens duelistas para que eles alcancem seu potencial máximo. Contudo, poucas pessoas sabem que um dos maiores duelistas de todos os tempos está para chegar.



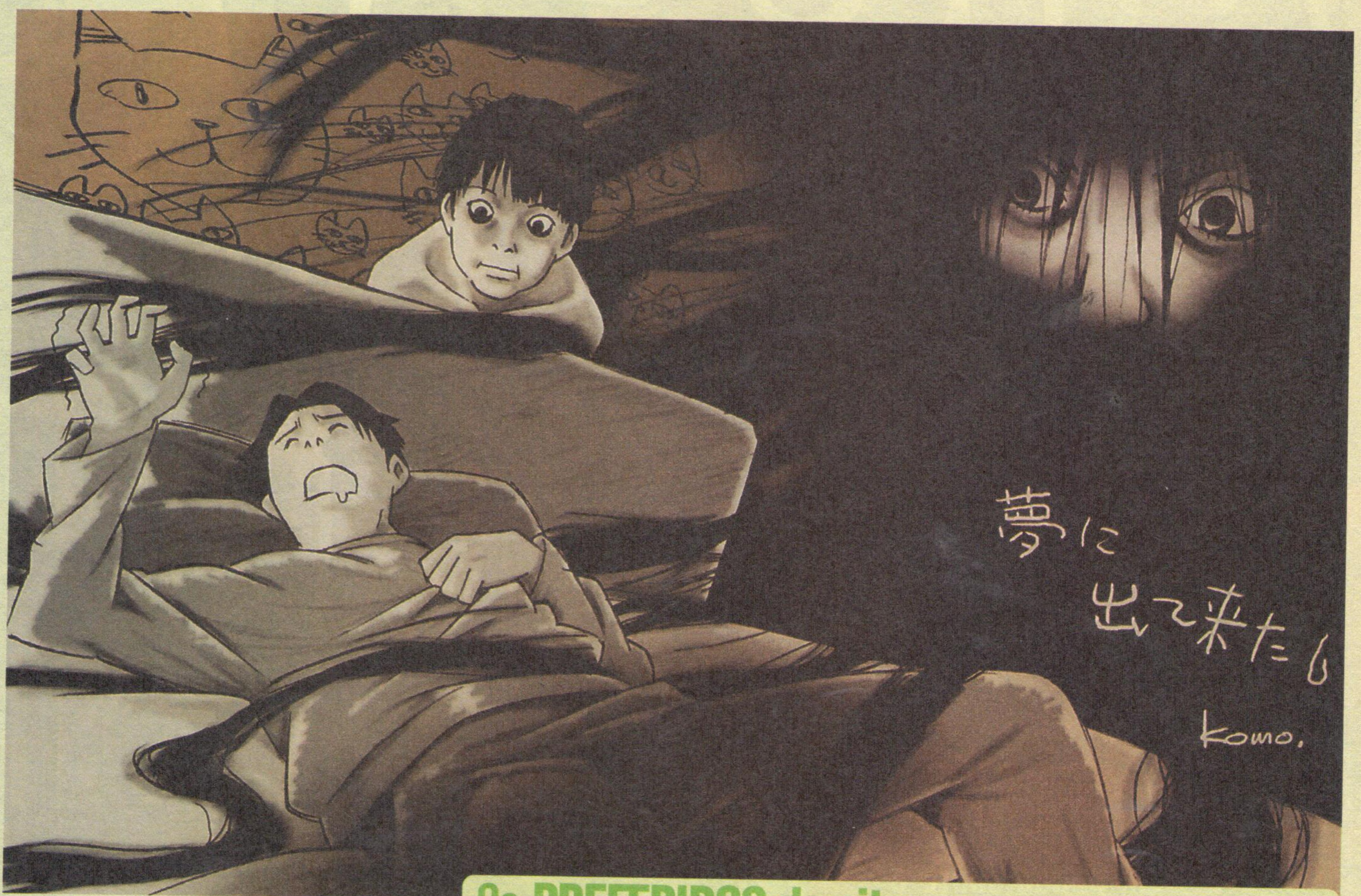
Curiosidade sobre Utada Hikaru

A cantora japonesa Utada Hikaru é uma viciada confessa do jogo Tetris. Inúmeras vezes ela disse em seu site U3Music da sua paixão por esse jogo e de sua felicidade ao ter comprado um novo Nintendo Tetris DS. Bem, a Nintendo resolveu mostrar um pouco mais das habilidades da Hikki no Tetris e criou um campeonato onde o ganhador além de ganhar 2 ingressos para a tour Utada United 2006 também poderá passar 30 minutos jogando Tetris com ela. Para participar é necessário residir no Japão, comprar algum produto original da marca Nintendo e se registrar no site Club-N.

www. Anime PRÓ Insider .com.br

Grite de MEDO...

Dando continuidade à divulgação de filmes famosos no estilo mangá, confiram a bela arte baseada no filme Ju-on: The Grudge, que fez muito sucesso e ganhou até um remake norte-americano.



Os PREFERIDOS do site...

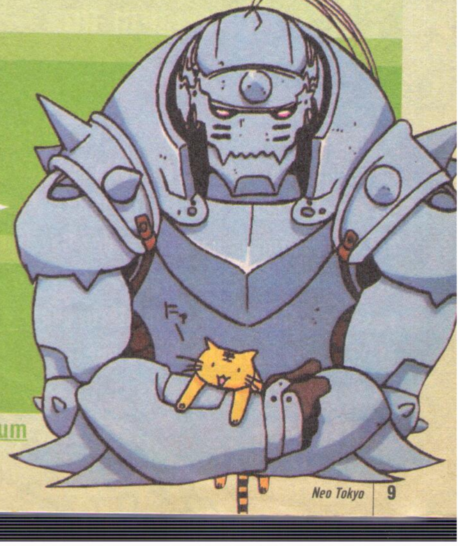
ANIMÊ

01º - Naruto
02º - FullMetal Alchemist
03º - Cavaleiros do Zodíaco
04º - One Piece
05º - Sailor Moon

MANGÁ

01º - Naruto
02º - FullMetal Alchemist
03º - Karekano
04º - Cavaleiros do Zodíaco
05º - Negima

Acesse nosso fórum: www.animepro.com.br/forum



AP no Orkut!

Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

OS SEGREDOS POR TRÁS DO MITO

Por Eduardo Vilarinho

HIPERMITO

um pouco sobre a origem dos Cavaleiros do Zodíaco

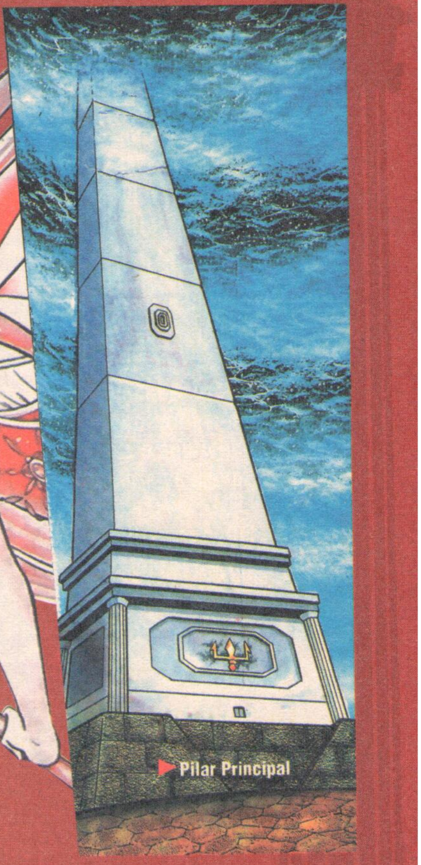
O Hipermito é uma publicação oficial referente aos Cavaleiros do Zodíaco. Ele foi publicado nas páginas da revista Cosmo Special (de 1988), e explica alguns detalhes curiosos na história dos Cavaleiros. Podemos destacar a origem das Guerras contra os Deuses Poseidon, Hades etc., o mistério sobre a Máscara do Cavaleiro Negro que treinou Ikki, os Berserkers de Ares etc. ➤

A era da criação do Universo

Segundo o Hipermito, Cronos está ligado diretamente ao ser que deu início ao Big Bang (Grande Explosão), conseqüentemente ao nascimento do Universo. De acordo com a mitologia, Cronos é o pai de Zeus. Big Will (que podemos traduzir como Suprema Virtude) foi criada devido ao Big Bang, expandindo-se como feixes de luz que formaram as estrelas que brilham no céu e os planetas. Estes deram forma ao Universo em que vivemos hoje, embora não se saiba a origem da Suprema Virtude.

A era da criação da Terra

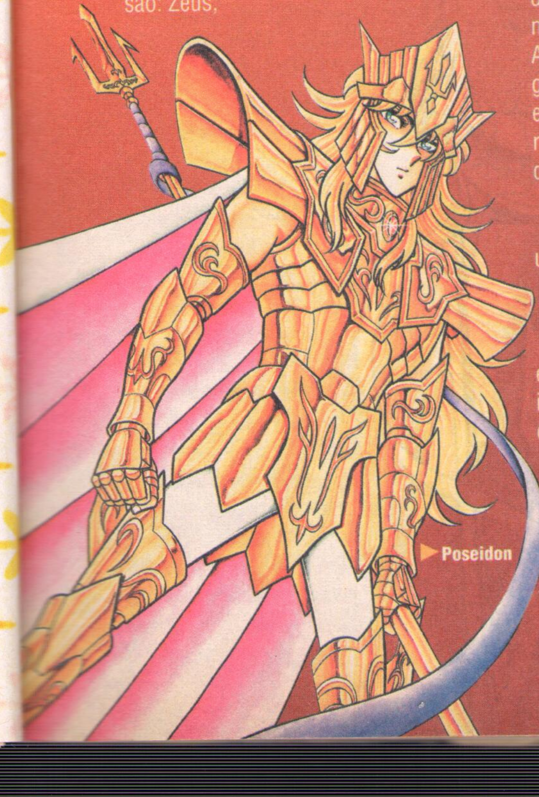
Um raio de luz da Suprema Virtude se transformou no planeta Terra, que criou o seu solo (Gaia), Céu (Urano) e os Oceanos (Pontos), antes do surgimento da vida. Esta vida se criou, mais tarde, da imagem e semelhança da energia da Suprema Virtude e assim nasceu o ser humano.



► Pilar Principal

A era dos Deuses

A humanidade se tornou numerosa. Sendo assim, alguns seres começaram despertar a Suprema Virtude. A descoberta do alvorecer do cosmo deve-se ao sétimo sentido e à descoberta da Suprema Virtude só é possível a quem possui o oitavo e nono sentido. Conseqüentemente, três homens apareceram e mostraram-se capazes de despertar a Suprema Virtude, tornando-se poderosos e imortais. Eles são: Zeus, Hades e Poseidon. Considerados como deuses pela humanidade, cada um desenvolveu seu território. Zeus fez de seu reino a terra e o céu; Poseidon, os oceanos e Hades, o plano dimensional para onde as almas vão após a morte.



► Poseidon

De acordo com a mitologia grega, Atena nasceu da cabeça de Zeus, mas o Hipermito não dá detalhes precisos desse nascimento. Embora exista uma teoria que diga algo sobre o assunto, uma verdadeira missão surgiu no nascimento da deusa Atena! Ainda de acordo com a mitologia grega, Atena nasceu com uma lança e um escudo, além de um elmo e uma armadura. Então, ela poderá utilizar essa armadura quando achar necessário.

Sabe-se que um dia Zeus confiou a terra à Atena e desapareceu partindo para uma extremidade profunda do céu. O Deus onipotente desapareceu de repente? Por que ele deixou a terra para Atena e qual o verdadeiro objetivo dele? No Hipermito, a existência de Zeus está cercada de inúmeros mistérios que, se forem solucionados, permitirão desvendar o verdadeiro Hipermito.

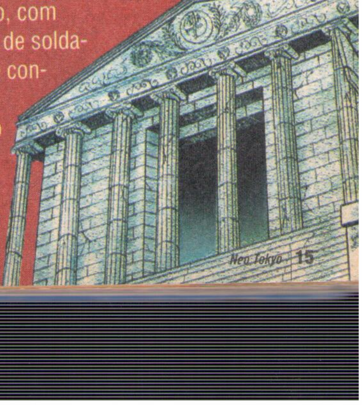
Poseidon, sabendo do desaparecimento de Zeus, decide dominar a terra e começa a se preparar para vencer Atena. Ele reúne os mais poderosos guerreiros do Sete Mares, nomeados mais tarde de Marinas.

Poseidon estabeleceu um reino submarino, mas sempre sonhou em dominar a terra. De acordo com a mitologia grega, Poseidon teve o talento para criar todas as classes de seres vivos.

O Deus dos mares, Poseidon, desejando tornar-se o Deus da terra, começou a invadir a superfície, território de Atena. Os soldados da Terra eram impotentes perto do poder invencível dos marinas (guerreiros de Poseidon). Sabe-se que Hades observou toda a guerra do fundo do mundo dos mortos.

As armaduras que vestem os marinas são chamadas de Escamas. São feitas de Oricalco e nenhuma das armas da Terra poderia vencê-las, o que facilitou muito sua vitória contra os adversários..

Poseidon estabelece sua base para a invasão da terra, uma enorme fortaleza em pleno Oceano Atlântico, na cidade de Atlântida. Após a construção dessa fortaleza, a invasão de Poseidon foi feita de forma mais intensa. Devido ao seu tamanho colossal, Atlântida ficou conhecida como a "Fortaleza Continental". O poder de defesa era imenso, com dezenas de milhares de soldados. Sua existência é contada na história até hoje, como o famoso continente perdido de Atlântida. ►



A maioria dos guerreiros da terra morreu durante os ataques repetidos dos marinas. Com isso, não houve outra solução: jovens e crianças teriam que lutar também. Como Atena não admite armas, esses jovens utilizavam os corpos como tal, rasgando o céu com os punhos e rompendo a terra com os pés. Atena não gostava que os jovens se ferissem, então resolveu dar proteções às chamadas Armaduras. Os jovens que vestiam as armaduras eram chamados de Cavaleiros de Atena.

As 88 constelações que brilham no céu surgiram de acordo com o desejo de Atena e são essas constelações nas quais as armaduras são baseadas. Com isso, os Cavaleiros só podem vestir uma armadura referente à sua constelação protetora.

Os alquimistas do continente de Mu construíram as armaduras que protegem os Cavaleiros de Atena. As armaduras podem se autocurar, pois foram desenvolvidas com Oricalco, Gamânio e Pó das Estrelas. Em caso de danos menores, as armaduras devem ficar guardadas na Caixa de Pandora (caixa das armaduras) onde irão se recuperar sozinhas.

Devido ao nascimento dos Cavaleiros, a situação da guerra mudou e Atena tentava convencer Poseidon para que ele deixasse suas ambições de lado e voltasse para seus oceanos. Mas Poseidon ignorou o pedido de Atena e as lutas continuaram em Atlântida, causando terremotos e maremotos que inundaram toda a terra. Apenas Noé, sua família e sua Arca (repleta de animais de diversas espécies) se salvaram. O grande número de mortos causou a ira de Atena que enviou oito Cavaleiros de Atena até Atlântida. Depois de um duro combate, os Cavaleiros saíram vitoriosos e destruíram Atlântida.

Após ter vencido Poseidon, Atena selou sua alma e enviou-a para o Pólo Norte. Escolheu vários Cavaleiros para vigiá-la. Esses Cavaleiros criaram um reino nessas terras, onde mais tarde renunciaram ao cargo de Cavaleiros de Atena e se tornaram os Guerreiros Azuis (Blue Warriors).

Passaram-se sete gerações após a primeira Guerra Santa. Atena construiu o seu templo perto da atual cidade de Atenas. As Doze Casas do Zodíaco foram construídas logo em seguida em torno do templo, que ficou conhecido como Santuário. Após a invasão da terra por Poseidon, toda guerra que confronta as forças que despertaram a Suprema Virtude é chamada de Guerra Santa. Quando o mal chega ao Mundo, com Atena renascida e sob as ordens do Grande Mestre, os Cavaleiros se reúnem no Santuário. As Guerras Santas acontecem a cada 250 anos, em média.

A Era do Caos

Depois que os Cavaleiros de Atena terminaram muitas Guerras Santas, eram os Gigas, uma raça de gigantes, que ameaçavam o Santuário. A existência desses gigantes continua sendo duvidosa e suas origens são desconhecidas ainda. Seu poder de batalha excedeu ao dos Cavaleiros. Acredita-se que tenha sido Hades ou Zeus quem trouxe essas criaturas ao universo, anteriormente ao Big Bang. A batalha contra os Gigas não é considerada uma Guerra Santa e é chamada Gigantomaquia.

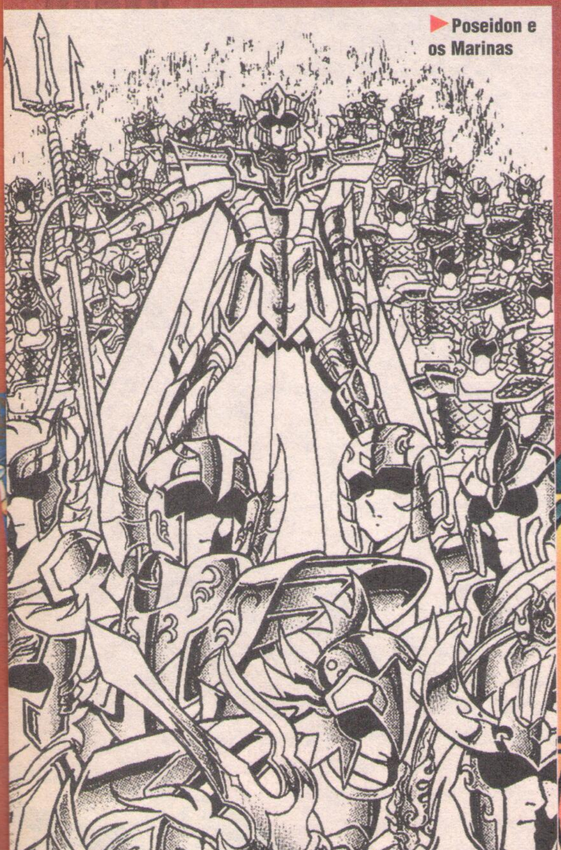
De acordo com a mitologia grega, o Gigantomaquia é a guerra com os gigantes enviados em segredo pela Deusa Terra, Gaia, em uma caverna do norte da Grécia, na frente de Zeus e de todos os deuses do Olimpo.

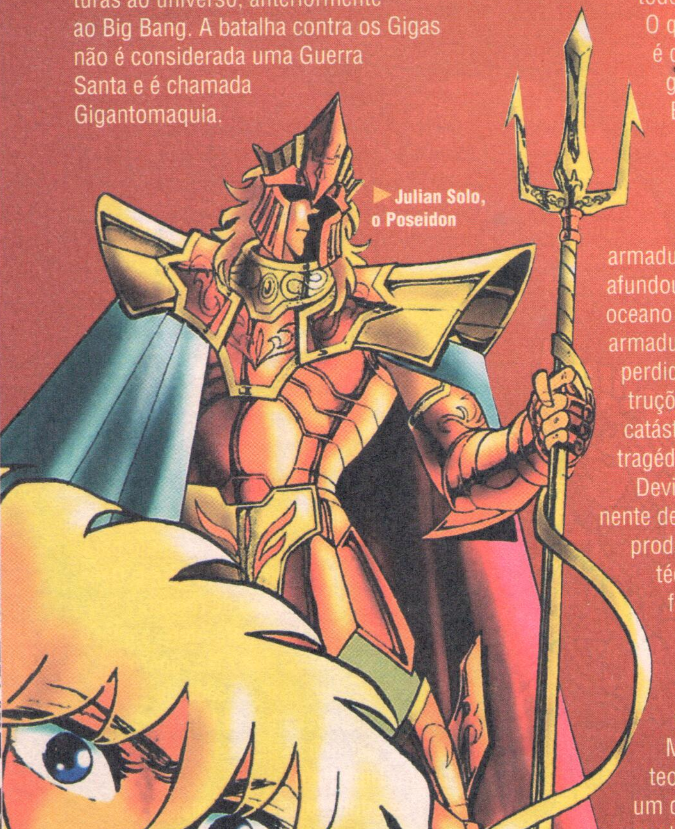
O que é mais interessante é que o último dos gigantes mortos foi Encélado, cortado por Atena nessa mesma mitologia grega.

Ao mesmo tempo, a terra original das armaduras, o continente de Mu, afundou e foi parar no fundo do oceano Pacífico. Muitas armaduras e alquimistas foram perdidos dentro das construções durante essa catástrofe. A razão dessa tragédia é desconhecida, ainda.

Devido à perda do continente de Mu, as armaduras em produção, assim como as técnicas para repará-las foram perdidas. O único que pode reparar armaduras hoje em dia é o Cavaleiro Dourado que vive em Jamiel, o Mu de Áries. Existe uma teoria que diz que Mu seria um descendente do continente de Mu...

Obs.: o nome do continente é Mu mesmo e não é chamado assim por causa do Cavaleiro de Áries.


Poseidon e os Marinas


Julian Solo, o Poseidon

Entre todas as guerras Santas, a contra o Deus da Guerra Ares foi, de longe, a mais dura para os Cavaleiros. Dizem que Ares é o mais violento de todos os deuses. Ele plantou as sementes de conflito por todo o mundo e inspirou as guerras na humanidade. A armada de Ares foi dividida em quatro exércitos: a do "fogo", a da "chama", a do "desastre" e a do "terror". Eram compostos de soldados sanguinários, conhecidos como Berserkers (soldados dementes que prolongam a destruição e a morte além de seus limites).

De acordo com a mitologia grega, Hades estava um pouco relacionado a numerosos deuses, o que incluía o cruel Ares. As numerosas mortes, resultantes das guerras causadas por Ares, se refletiam em novos habitantes do mundo dos mortos de Hades. Ao que parece, Hades tinha participação ativa nos conflitos entre Atena e Ares.

Diz-se que as batalhas entre os quatro exércitos de Ares e os Cavaleiros de Atena parecia sem fim. A história diz que 58 Cavaleiros participaram desse conflito, mas a ação dos Cavaleiros de Bronze, Prata e Ouro era inútil, pois a batalha se seguiu com essa desvantagem e os Cavaleiros de Atena caíram pouco a pouco sob os golpes violentos dos Berserkers.

Reconhece-se que, sem dúvida, o número total de Cavaleiros é de 88, mas os mistérios relativos a sua distribuição ainda existem. Os Cavaleiros de Ouro têm por constelações o Zodíaco, que são 12. Os Cavaleiros de Prata são o dobro, 24, e, conseqüentemente, são 48 os Cavaleiros de Bronze. Essa é a estrutura conhecida, mas, se esses números forem somados, chega-se a 84. Então, quem são os outros 4 Cavaleiros?

Atena autorizou o Cavaleiro de Libra a usar suas armas contra os exércitos de Ares. Diz-se que os Cavaleiros que recebiam as armas de Libra eliminavam os Berserkers rapidamente, e Ares, que havia perdido seu exército, se refugiou para o mundo dos mortos.

Quando desmontada, a Armadura de Ouro de Libra se converte em doze armas distribuídas em 6 categorias diferentes. Mas os Cavaleiros que devem dar seus corpos como armas não têm o direito de usar armas. Os Cavaleiros não podem usá-las a não ser que Atena e o Cavaleiro de Libra reconheçam como justo seu uso.

A era dos Humanos

Um dia, um Cavaleiro descobriu uma ilha situada exatamente na parte de baixo do Equador e uma quantidade enorme de caixas de armaduras de um formato que nunca tinha visto. Essa ilha, onde dormiam e onde estavam as caixas de armaduras, é uma parte do continente de Mu que foi perdido, mais tarde sendo chamada de a Ilha da Rainha da Morte.

Diz-se que entre as caixas das armaduras descobertas na Ilha da Rainha da Morte estavam as armaduras negras. Nenhum Cavaleiro quis utilizar as armaduras negras. Logo, diz-se que os soldados rejeitados como Cavaleiros e os soldados que obtiveram uma força superficial sem poder para se transformar em Cavaleiros, reuniram-se na Ilha da Rainha da Morte e usaram essas armaduras.

Atena, que desaprovava os Cavaleiros Negros que usavam o poder dos Cavaleiros com propósitos egoístas e pessoais, isolou a Ilha da Rainha da Morte, o que ocasionou na falta de informações precisas sobre os Cavaleiros Negros.

A Ilha da Rainha da Morte foi selada e protegida por um Cavaleiro (Guilty, mestre do Ikki) de poder incomensurável. Esse Cavaleiro tinha que usar uma máscara e lutar contra os Cavaleiros Negros que quisessem quebrar o selo.

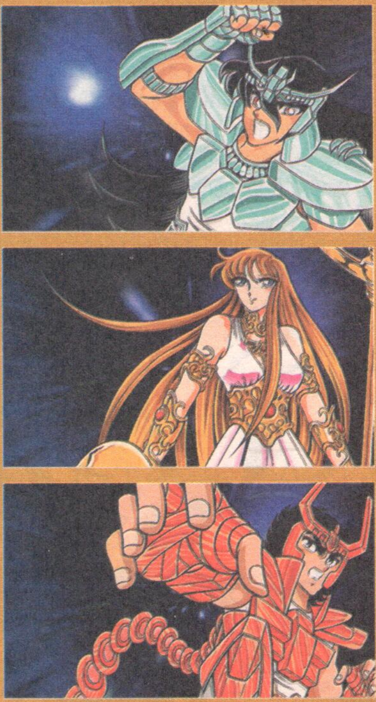
Aquele que conquistar a mais poderosa armadura de bronze, a armadura de Fênix, deve ter o cosmo que possa desencadear o poder dessa armadura. E, para isso, se dizia que nunca uma pessoa seria digna dessa armadura. Aparentemente, um erro: há um homem digno para levá-la e ele apareceu. Esse homem é Ikki, o primeiro a utilizar a armadura de Fênix.

A última Guerra Santa ocorreu há 243 anos. Nesse tempo, se dizia que havia 79 Cavaleiros, o maior número de Cavaleiros reunidos da história, mas não houve muitos sobreviventes e somente o Cavaleiro de Libra, Dohko dos Cinco Picos de Rozan, continua vivo. O sinal precede que uma Guerra Santa deve iniciar-se em breve. Quando será esta próxima guerra Santa?

Graças ao grande sacrifício de numerosos Cavaleiros na Guerra Santa precedente, Atena trancou e selou os espíritos malignos e designou Dohko para vigiar estes espíritos malignos.

O antigo Mestre do Santuário que lutou junto de Dohko na Guerra Santa precedente, foi morto por Saga, que tomou seu lugar, enganando todo o mundo.

O que é interessante na purificação do Santuário por Atena é que havia Cavaleiros do Ouro que seguiam o grande mestre, mesmo sabendo que ele era maligno. Os Cavaleiros de Atena, os guerreiros que protegem a justiça e que pensam que "a força é a justiça", são bastante anormais. Será que alguém havia plantado as sementes de mal? ➤



HISTÓRIA PARALELA

Mestre Shion/Ares/Saga de Gêmeos e Shura de Capricórnio

聖闘士星矢
JUMP GOLD SELECTION
アニメ・スペシャル2
燃えあがれ!絶対最強!黄金の小宇宙!!

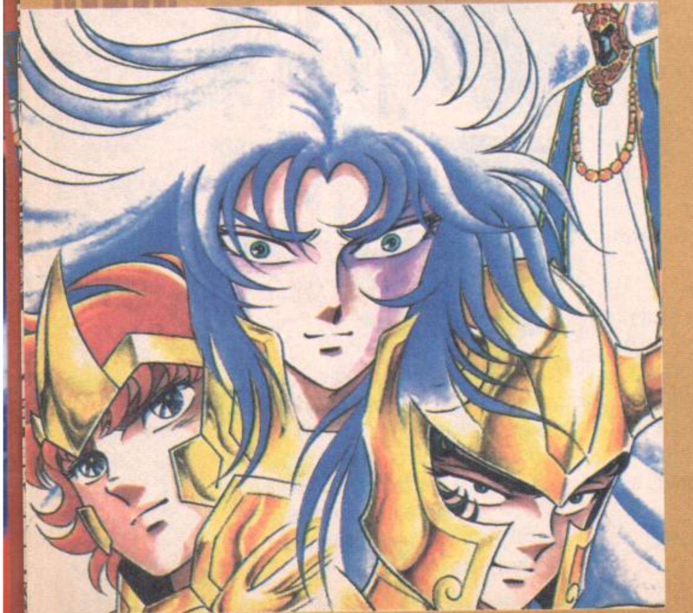
Esta é a verdadeira história sobre os Mestres do Santuário e a relação deles com o Cavaleiro de Ouro Saga de Gêmeos, publicada na revista Super Jump Gold II (de 1988). Ela é contada sob o ponto de vista do Cavaleiro de Ouro Shura de Capricórnio, que tem um papel fundamental no início da história dos Cavaleiros do Zodíaco.

É importante salientar que esta história paralela também pode ser considerada como oficial, já que foi publicada em uma revista oficial sobre Os Cavaleiros do Zodíaco. Ela serve apenas para corrigir alguns pontos obscuros do animê e não se encaixa de qualquer forma na história do mangá, que como todos sabem, é bastante diferente do animê em diversos pontos (no mangá só existe um Mestre: Shion de Áries, enquanto no animê existem dois: Shion de Áries e Mestre Ares).

Ao todo existem três histórias paralelas dos Cavaleiros do Zodíaco. Juntando com o Hipermito, são as quatro publicações mais raras encontradas até hoje sobre Os Cavaleiros do Zodíaco que nunca foram publicadas no Brasil. São muito importantes, pois ajudam corrigir alguns furos da história.

Introdução

Shura é o Cavaleiro de Ouro de Capricórnio e, para engrandecer seu cosmo, ele foi para as montanhas espanholas para treinar. Quando retorna ao Santuário, se reúne a Aiolos de Sagitário, seu amigo mais próximo, a quem Shura considera como um irmão; faz uma visita ao Mestre e ainda encontra o misterioso Saga, Cavaleiro de Gêmeos. Ao encontrá-lo, sente um estranho cosmo de algum lugar, que faz Shura se sentir um pouco nervoso. Naquela noite, um Cavaleiro desconhecido, o qual tem o mesmo estranho cosmo, repentinamente veio e atacou o Mestre...



Capítulo I

Reencontro

A história começa no ano em que Saori Kido (Atena) nasceu. Chove no Santuário, coisa rara nessa época do ano. Na cidade próxima ao Santuário, existem muitos turistas, superlotando a cidade. Desde tempos mitológicos é assim: a cidade tem atraído muitas pessoas, procurando encontrar esse lugar misterioso chamado Santuário. O Mestre previne que pessoas invadam o Santuário. Ele cria campos de força ao redor do local.

Alguns turistas que tentaram perambular perto do campo de força normalmente não conseguiram continuar, mas, quando o fizeram, foram presos e libertados pouco tempo depois, com suas memórias apagadas. Claro, isso tudo é possível por causa do poderoso cosmo do Mestre, aquele que põe os campos de força, aquele que isola o Santuário.

Shura está de volta ao Santuário. Ele vê, no centro, o Relógio de Fogo que está em frente às Doze Casas onde os Cavaleiros de Ouro residem supostamente para proteger cada uma. É sabido que as Doze Casas têm também uma correlação com cada uma das constelações dos Cavaleiros de Ouro. "O Décimo Templo é Capricórnio", diz Shura, lembrando do passado. Ele volta a atenção para a sala do Mestre e para a Estátua de Atena. "Atena já nasceu?" - pergunta ele.

Pensando nesse importante fato, ele olha fixamente para frente. Quando era apenas um aprendiz esse foi o local onde deu seu suor e sangue, esse é o Campo de Treinamento e, ao lado deste, há o Campo de Luta, o lugar onde Seiya e Cássios lutaram. Shura anda até o Campo de Luta — dois anos antes, foi o local onde conseguira se qualificar como um Cavaleiro e provar que merecia a vestimenta, lutando contra o último aprendiz.

De repente, algo tira a atenção de Shura. Em um instante, ele direciona seu braço direito para o topo da montanha. O poder do vento corta o ar. Ele faz um som, voando à velocidade da luz. O poder não diminui. Ele, finalmente, acerta a casa do Mestre em Star Hill. Pode-se ver fumaça subindo. Após ver isso, Shura tem um mau pressentimento. Repentinamente, atrás dele está um poderoso cosmo. Ele volta-se com um sorriso no rosto: é Aiolos, o Cavaleiro de Sagitário, sorrindo com afeição e amor. Os dois se abraçam e começam a conversar sobre como Shura retornou poderoso.

Capítulo II

Transformação Anormal

O Mestre do Santuário é o líder de todos os Cavaleiros. Em todas as gerações, o Mestre escolherá um sucessor dentre os Doze Cavaleiros de Ouro. Um Cavaleiro que seja benevolente, inteligente e bravo. Antes do começo da Guerra Santa, a cerimônia de sucessão é realizada.

A tão conhecida Guerra Sagrada é feita desde quando o Deus dos Mares, Poseidon, tentou dominar a terra e encontrou como obstáculo a vontade dos deuses e, então, foi iniciada a luta pelo poder.

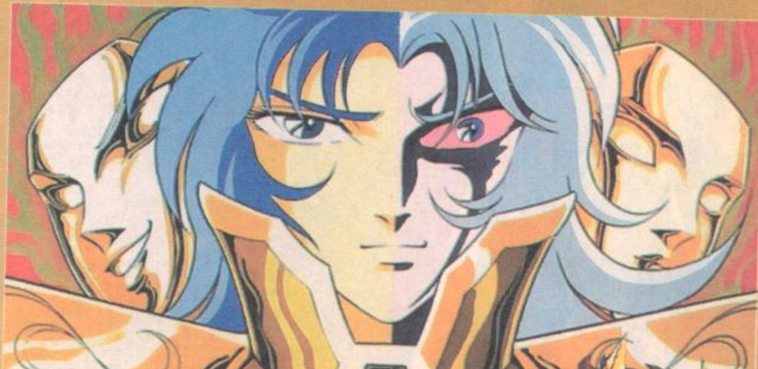
Quando o mal está sobre a Terra, Atena nascerá. Antes de a luta começar, o Mestre mandará todos os Cavaleiros, espalhados pela Terra, voltarem para o Santuário. A Guerra Santa acontece a cada 230 a 250 anos. A última Guerra Santa foi há 229 anos. Daquela vez, 79 Cavaleiros estavam lá para lutar e foi a vez em que mais Cavaleiros participaram em todos os tempos. Apenas poucos sobreviveram. Foi uma guerra campal.

Um dos sobreviventes foi o Mestre de Shiryu, que atualmente está morando nos Cinco Picos Antigos de Rozan, o Cavaleiro de Ouro de Libra, Dohko. Além de Dohko, mais uma pessoa sobreviveu à Antiga Guerra, o Mestre atual.

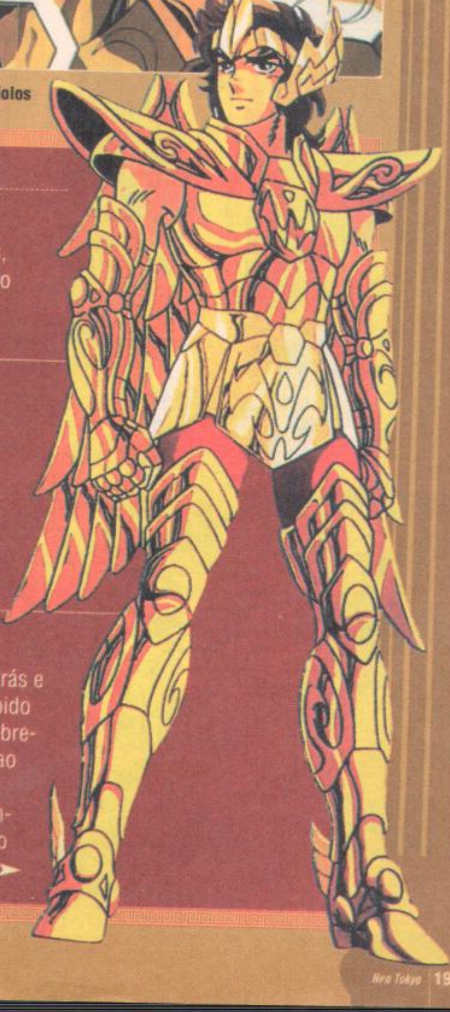
Shura vai ao encontro do Mestre, que está sentado no trono (sua face e o seu corpo estão escondidos por uma máscara e um manto). Ele pede para Shura descansar nessa noite e, de forma respeitosa, o Cavaleiro de Ouro aceita.

Ares, o irmão do Mestre, que está parado atrás do trono, comenta o fato de Shura ter voltado mais forte. Ares está lá para ajudar o velho e enfermo Mestre. Ele faz parte dos trabalhos do Mestre. Ares é um Cavaleiro de Prata. Ele não pode se tornar o próximo Mestre, mas sua personalidade leal tem a confiança de todos os Cavaleiros. Ele tem respeito e ajuda.

O Mestre pede para Ares dar uma missão para Shura, assim que amanhecer. Ares concorda e pede novamente para Shura se retirar. Quando Shura está para sair, ele sente, atrás de si, um cosmo poderoso e desafiador. Todo o seu corpo fica nervoso e tenso. Shura vira-se e vê: é o Cavaleiro de Ouro de Gêmeos, Saga. Ele veio aqui respeitosamente saudar o Mestre. Shura está atordoado, pois não consegue determinar se aquele estranho cosmo que ele sentiu anteriormente vinha de Saga. Os dois Cavaleiros de Ouro conversam por um instante. Shura questiona Saga, perguntando se o grande cosmo desafiador que ele sentiu vinha dele. Saga, obviamente, responde que não. Os dois Cavaleiros encararam-se, olho no olho, e surgem faíscas. Um brilho estranho aparece no olho de Saga. Os dois continuaram se encarando, mas o Mestre interrompe e pede para que Saga descanse, pois ele precisa estar bem para vigiar as ações de Poseidon.



Saga de Gêmeos e Aiolos



Capítulo III

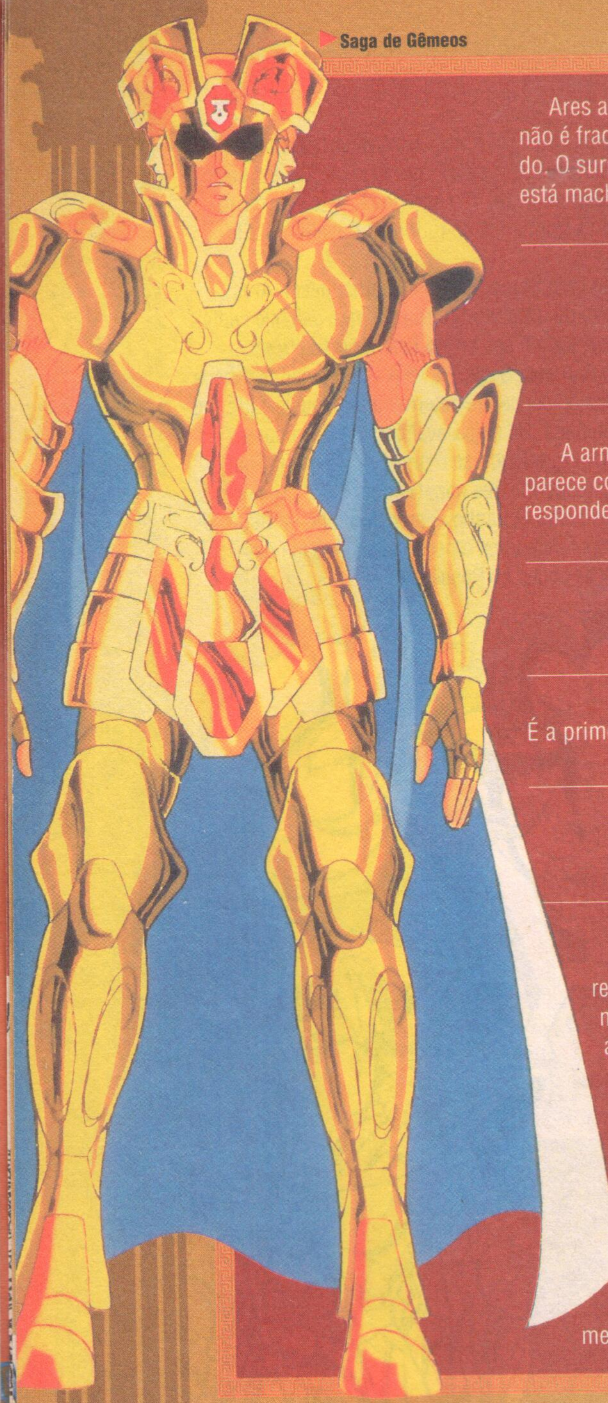
Assassino

Já é tarde da noite no Santuário. O céu está cheio de estrelas brilhantes e cintilantes, lindas como um anjo. Segurando um copo de vidro refletindo a luz das estrelas, sentado numa cadeira no alpendre, Shura pergunta a Aiolos:

Shura: **"Aiolos, o Cavaleiro Saga de Gêmeos, que tipo de homem é?"**

Aiolos: **"Saga? Bem, ele é uma pessoa que não fala muito sobre si... Ninguém... talvez até mesmo o Mestre não saiba como Saga realmente é. Esse é motivo pelo qual é muito difícil ver os pensamentos de Saga. Mas eu vejo. Saga está escondendo algum tipo de sombra..."**

Em sua mente, Shura vê os misteriosos olhos de Saga. Enquanto pensa sobre isso, novamente, ele sente de algum lugar um cosmo desafiador. Aiolos o sente também. Os dois conversam sobre o cosmo estranho que eles sentiram. A face de Aiolos mudou. Shura não sabe o que está acontecendo. Aiolos corre o mais rápido que pode e diz para Shura que o Mestre está em perigo, e depois segue em direção ao Templo do Mestre. Shura fica um pouco para trás e lamenta o fato de ainda não ser tão rápido quanto Aiolos. Usando a velocidade sobre-humana dos Cavaleiros de Ouro, nem ao menos respirando direito, eles chegam ao Templo do Mestre e vêem Ares usando o próprio corpo como escudo para o Mestre, levando ataques do assassino. ➤



Ares ainda é um Cavaleiro de Prata. Ele não é fraco, mas todo o seu corpo está ferido. O surpreendente é que o assassino não está machucado. Poderia o assassino ser mais forte que um Cavaleiro de Prata? O assassino está usando uma máscara, escondendo a identidade. O assassino não diz uma palavra. Naquele momento, Ares diz algo.

Ares: "Você, você....é....?!"

Shura: "Aiolos! Você já viu a armadura dele antes?"

Aiolos: "Não, é a primeira vez que vejo algo como isso."

A armadura do assassino é totalmente diferente das armaduras dos Cavaleiros. "Ela se parece com escamas de peixe", pensa Shura. O assassino ainda não responde, mas o Mestre responde por ele.

Mestre: "Essa é uma Escama Marinha de Poseidon!"

Shura: "Marinha! Escamas?!"

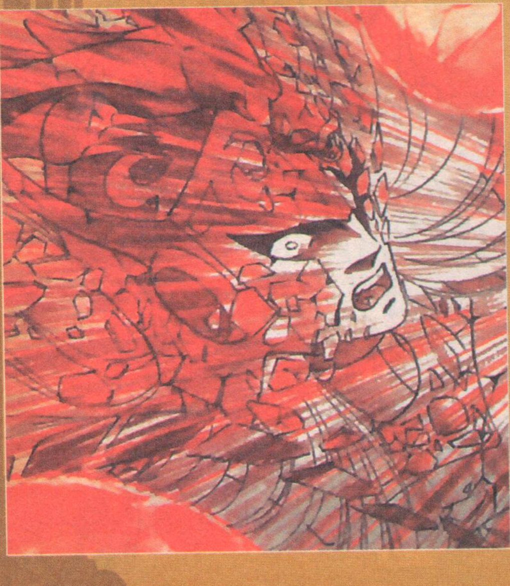
É a primeira vez que Shura ouve sobre os Marinas.

Mestre: "Essa Escama foi criada pelo lendário Oburo."

Shura: "Isso significa que você foi mandado aqui por Poseidon?"

O assassino ainda não dá uma resposta a Shura. De repente, o assassino lança seu soco na velocidade da luz, acertando Ares. Ainda assim, Ares não se move. Ares põe a mão no estômago. Ele está para cair. O assassino pula para a posição do Mestre.

Enquanto Aiolos gritava, o assassino já estava batendo à distância no Mestre. Apesar de o Mestre estar velho e enfermo, ele ainda é um Cavaleiro de Ouro, ele não perderá fácil. O Mestre facilmente desvia de um ataque. Aiolos grita, enquanto ele e Shura correm e permanecem entre o Mestre e o assassino. Não importa quão confiante o assassino seja, ele não pode ser descuidado o bastante para enfrentar dois Cavaleiros de Ouro. O assassino, de repente, pula e cai atrás do Mestre. Aiolos e Shura não podem lançar seus ataques sem acertar o Mestre. Eles não vêem uma brecha onde possam atacar. Mesmo assim, os dois se põem em posição de ataque. Eles têm que esperar para ver se o assassino comete um erro e então eles atacam. Os dois estão muito nervosos e suando. O assassino tem toda a vantagem.



Capítulo IV

Nasce Excalibur

Naquela hora, Shura sentiu um cosmo desafiador e muito poderoso. Esse cosmo é o mesmo que ele sentiu no Templo do Mestre. Aiolos também sente e relembra do que Shura havia dito.

Aiolos expande seu cosmo. Do seu dedo indicador ele libera o cosmo que ataca o assassino. O assassino, contudo, não fica com medo e desvia facilmente. Após isso, ele acerta o Mestre com a mão direita. Shura não consegue sequer respirar.

Por um instante, a mão que está mirando em direção ao Mestre se abaixa e eles vêem o cabelo do assassino balançar. O Mestre ordena a Shura que ele dispare seu golpe.

Em segundos, Shura põe a mão em posição de espada, e mira na mão direita do assassino, liberando um fluxo de luz. Shura ainda não tem o total controle sobre sua Mão Cortante, ele apenas a moveu como lhe tinham ordenado. Enquanto o poder flui, ele libera seu golpe. Mesmo assim, o poder é enorme. O pulso do assassino fica ferido pela Mão Cortante de Shura. Do ferimento, pequenos fios de sangue escorrem.

Shura vê o ferimento do assassino e está com medo, não consegue se controlar e parar de gritar. Aiolos rapidamente libera dois socos na velocidade da luz, que são como flechas no assassino.

O assassino, que tem um ponto fraco à mostra, não consegue se desviar do ataque. O ombro direito da Escama é acertado pelos socos de Aiolos. Mesmo assim, ele não consegue destruir a armadura, a parte do ombro está em pedaços. O assassino não tem tempo de fazer sua posição de ataque. Quando Shura já o segurava, o assassino pula. Aiolos, enquanto protege o Mestre, continua a luta. O assassino dá um golpe giratório em Shura, mas, enquanto girava, ele perde o equilíbrio e Shura pousa facilmente. Ares dá o seu melhor para ficar de pé, também. Os três confrontam o assassino.

Aiolos fica em frente ao Mestre, protegendo-o, enquanto seu cosmo vai aumentando. O assassino tem que desistir. Ele está enfrentando dois Cavaleiros de Ouro e um Cavaleiro de Prata e ainda um que já foi um Cavaleiro de Ouro. Ele não pode lutar contra os quatro. Isso seria muito estúpido.

O assassino se vira e pula a janela. Com o som do vidro quebrando, o assassino some na escuridão. Shura está pronto para persegui-lo, mas o Mestre o impede. Aiolos presume que o assassino é realmente um servo de Poseidon. O Mestre agradece a Aiolos e a Shura.

Capítulo V

Incerteza

Saga vem ao templo do Mestre vestindo algo não correto com a estação Grega de Agosto: roupas com manga longa. Quando ele entra, tudo já está acabado.

Shura: "Saga, alguns instantes atrás, um assassino veio atacar o Mestre!"

Saga: "O quê? Um assassino atacando o Mestre? Quem era...?"

Shura: "Era algo como um Marina."

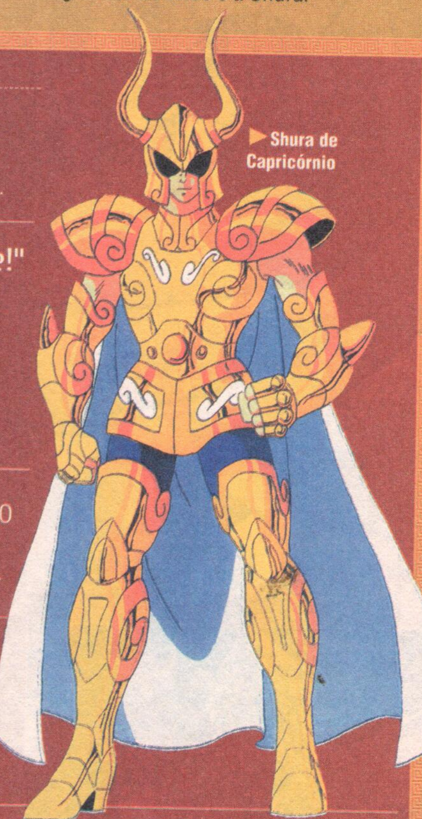
Saga: "Marina?"

Mestre: "Saga, volte logo e vigie Poseidon!"

Ares está pensando sobre algo. Ele fica vendo todos os movimentos de Saga. Então, Saga sente Ares encarando-o. Saga olha para Ares de forma rude. O Mestre faz um anúncio muito importante. Aiolos e os outros ficam quietos.

Mestre: "Logo será a hora do retorno de Atena."

Todos ficam muito animados. Shura se sente mais animado que quando ganhou sua Armadura de Ouro. O Mestre continua:



► Shura de Capricórnio

Mestre: "Assim como no passado, quando Atena retornou, foi logo antes da Guerra Santa. Nem só o Deus dos Mares, Poseidon, queria atacar esta terra, mas o Submundo de Hades e também a Deusa da Discórdia, Éris. Temos que nos preparar para a vinda das Guerras Santas... Então, Saga, você deve usar todas as suas energias para vigiar a atividade de Poseidon."

Saga: "Sim!"

Mestre: "E Aiolos, sua responsabilidade é proteger o Santuário."

Aiolos: "Sim!"

Mestre: "Shura, você tem que treinar rapidamente os Cavaleiros ao redor do mundo."

Shura: "Sim!"

Mestre: "Agora vamos começar! Shura, sua Mão Cortante era muito poderosa."

Shura: "Sim, apesar de eu não saber como controlá-la... era como se ela se movesse por vontade própria."

Mestre: "Isso é algo que não podemos ver, mas é um dom de Atena."

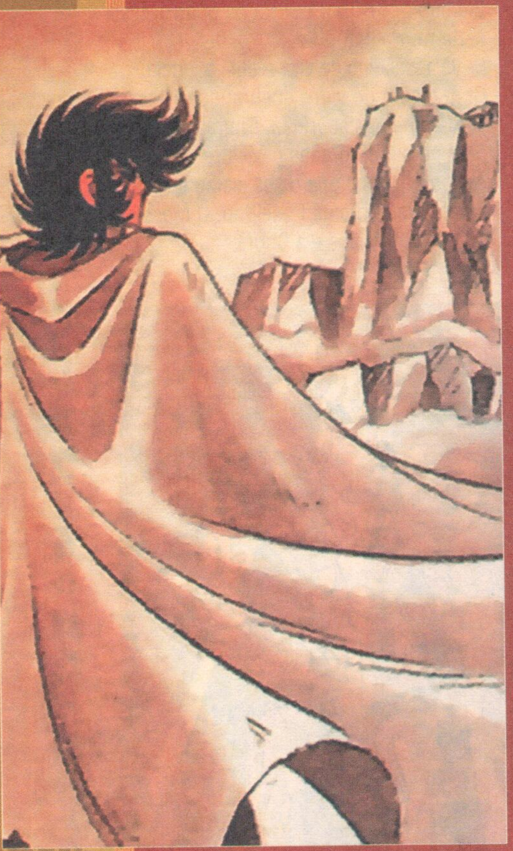
Shura: "Oh, dom de Atena!"

Mestre: "Essa é a Espada Sagrada chamada pelos deuses de Excalibur."

Shura: "Excalibur...?"

Mestre: "Usar a Espada Sagrada com seus próprios movimentos, essa é a recompensa por seu merecido treino pesado. Quando Atena chegar, você poderá protegê-la ao seu lado."

Shura olha para a mão direita e gotas de lágrimas começam a cair. Aiolos dá os parabéns a Shura, segurando sua mão direita. Saga dá um tapinha no ombro de Shura. Os olhos de Ares emitem um brilho. Nas mangas de Saga pinga sangue. "Poderiam ser a mesma pessoa aquele que atacou o Mestre e Saga?" - pensa Ares. ➤



Ares convida Saga para ir ao seu quarto. Saga se mostra desconfortável e não aceita. Ares está em seu quarto, pensando no assassino: "O Santuário está cercado por alguns níveis de campos de força. Exceto pelos Cavaleiros de Ouro, nenhum outro Cavaleiro pode passar. Se o assassino era um Marina verdadeiro, também passou pelos campos de força... mas, e se foi um Cavaleiro de Ouro...? Saga chegou muito atrasado. E também em sua manga... aquele sangue pingando...? De repente, uma batida na porta. Saga entra no quarto de Ares. Nos olhos de Saga brilha uma estranha luz. Ares não nota isso, enquanto Saga se move na frente dele. De repente, Ares interrompe Saga, segurando sua mão direita. Ele levanta a manga. Saga está muito assustado com isso. Ares vê no braço de Saga o ferimento deixado pela Espada Sagrada, Excalibur.

Ares: "Isso é... Saga, apenas eu sei isso. Se você tem algum pensamento demoníaco agora, eu sugiro que o esqueça também."

Saga: "Ares, se você não fosse tão perturbado, teria tido uma vida mais longa..."

Ares: "O quê?"

Os olhos de Saga mudam para um imperdoável vermelho-sangue. Sua personalidade é completamente diferente, é como se fosse outra pessoa. Saga diz: "Não tenha pensamentos maldosos! Isso é pelo Cavaleiro de Ouro, Saga, que tomará o lugar de Atena e será o controlador do mundo. Há pouco matei um Marina, peguei sua Escama.... Já é o bastante. Essa é a técnica mais poderosa de Saga, Explosão Galáctica!". - Saga lança seu movimento e Ares é morto.

Saga: "De agora em diante, serei Ares!"

Saga veste a máscara de Ares e pensa: "Agora, eu devo esperar pelo momento certo para me livrar do Mestre. Se Atena morrer também, o Santuário será de Saga.... será meu!"

Capítulo VI

A vinda

Um ano depois, Atena renasce e Shura esta de volta para ver o bebê. Ares (na verdade Saga) é quem está no poder, já que desde a morte do antigo Mestre, um substituto ainda não foi escolhido. Ares (Saga), diz para Shura:

Ares (Saga): "Aiolos planeja matar Atena. Shura, eu quero que você o impeça."

Shura: "O quê? Impossível! Aiolos não é esse tipo de pessoa."

Ares (Saga): "Então, o que quer que aconteça com Atena, não importa?"

Shura: "Claro que não. Nós prometemos proteger Atena e livrar a Terra do mal."

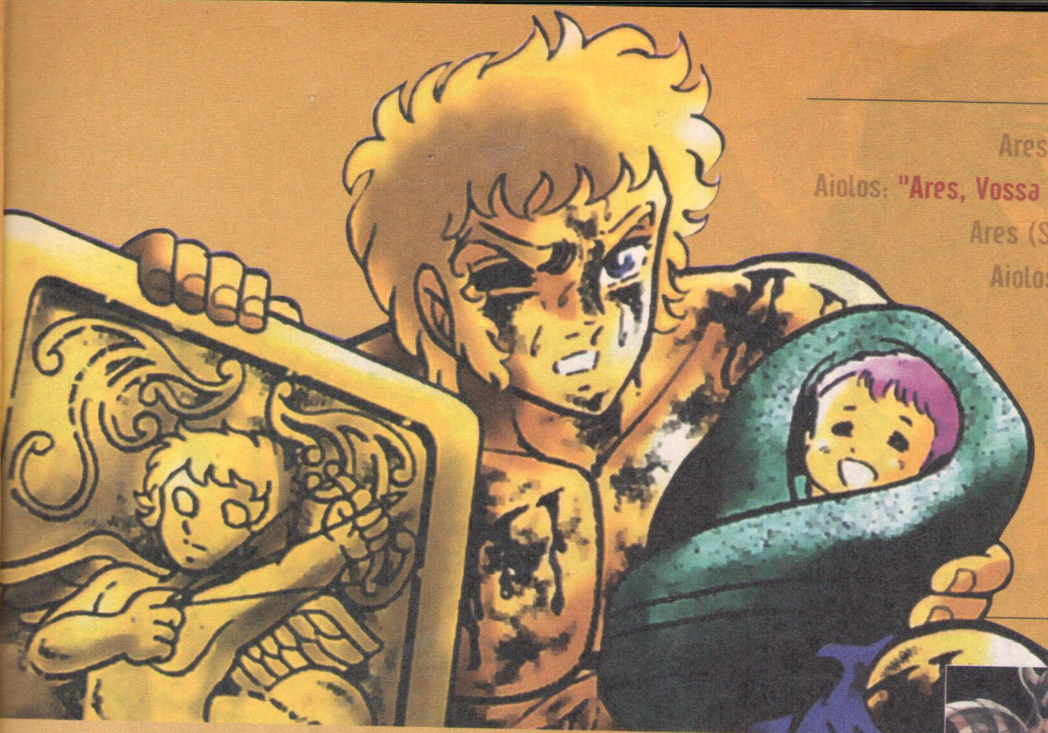
Ares (Saga): "Certo, não pense nisso!"

Ares (Saga): "O Cavaleiro de Ouro de Sagitário pode ser substituído. Atena, não!

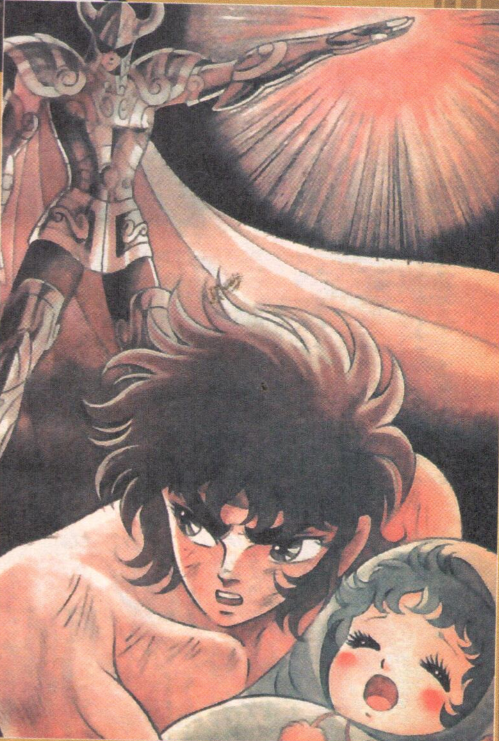
Shura: "Então, por que não perguntamos a Aiolos?"

Ares: "Estúpido... "Você perguntaria a ele? Você acha que alguém responderia 'sim'?"

O coração de Shura está como um espelho, que acaba de ser quebrado pelas palavras de Ares. Naquela noite, o bebezinho Atena, Saori, está dormindo perto da Estátua de Atena. Uma sombra se aproxima lentamente de Atena. O bebê não sabe que está em perigo. Aquela sombra está segurando uma adaga. Da luz que existe lá, vemos Ares (que realmente é Saga). Ares vai para perto da cesta e levanta a adaga. Atena não sabe de nada e continua dormindo. Naquela luz, a pequena espada brilha e ele grita: "Morra, Atena!". A adaga está descendo em direção à Atena. Atena já estava para ser apunhalada, quando a mão de Ares foi parada por alguém.



Ares (Saga): "Ah! Você, Aiolos!"
Aiolos: "Ares, Vossa Alteza, o que está fazendo?
Ares (Saga): "Droga, deixe-me ir!"
Aiolos: "Ares, vossa alteza, essa criança é a encarnação de Atena, dada por Deus, apenas algumas vezes em séculos! Por quê?"
Ares (Saga): "Não interfira, Aiolos!"
Aiolos: "Por favor, pare!"



Aiolos soca Ares. O soco acerta a mão de Ares e a adaga está no chão, assim como a máscara.

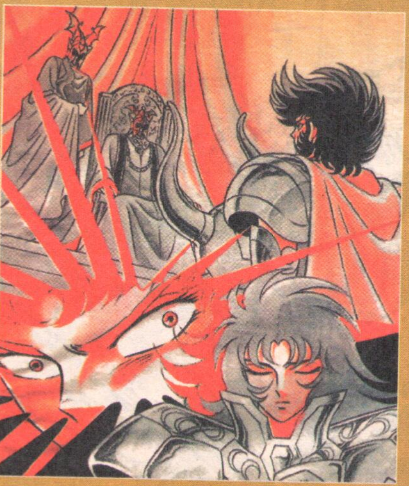
Aiolos: "Como pode ser? Saga, como...?"
Saga: "Você viu isso, Aiolos? As pessoas que vêem minha real face nunca viverão. Morra com Atena!"

Saga lança um soco com a mão direita. Seu soco é do mesmo nível de um Cavaleiro de Ouro, direcionado a Aiolos. Aiolos, segurando a bebê Atena, mal desvia do soco. O soco de Saga atinge a parede. Aiolos pula pelo buraco na parede.

Ares (Saga): "Venham! Aiolos é um traidor!"

Aiolos está correndo para se salvar. Saga, mais uma vez, se passa por Ares. Ele reúne todos os Cavaleiros e os guardas. Na frente deles, Saga conta que Aiolos tentou matar Atena, e ordena que eles procurem e matem Aiolos rapidamente. Shura, após ouvir isso, acredita em tudo o que Ares diz como verdade. Ele também logo começa a caçada e pensa por que seu amigo estava fazendo tudo aquilo.

Shura está caçando Aiolos. Na mente de Shura, a idéia de Aiolos como um irmão desaparece. Aiolos está segurando Atena. Ele também carrega a caixa da Armadura de Ouro de Sagitário, fugindo do Santuário. Aiolos pára de correr. Shura alcança Aiolos.



Shura: "Aiolos, você acha que fugiu em segurança?"
Aiolos: "Espere! Shura, me ouça!"
Shura: "Nós viemos até aqui e você quer se explicar? Esse não é você. Eu terei que matá-lo. Usando o dom de Atena, a Espada Sagrada Excalibur."

O jovem que amou Aiolos como um irmão não existe mais. Excalibur está cheia das lágrimas de Shura. NT

Na próxima edição, iremos falar um pouco sobre as duas outras histórias paralelas: a da Saori (Atena) e uma do Shun e do Ikki.

Kamui Gaiden Dai 2 Bu

PUBLICAÇÃO: 1982 a 1988
VOLUMES: 21 volumes
TRADUÇÃO: A Lenda de Kamui
MANGAKÁ: Sanpei Shirato
PUBLICADO NO BRASIL: em 1993, em 3 volumes

Sinopse

A regra entre ninjas é clara: desertores são mortos. Kamui é um desses ninjas renegados, um nukenin, e está fugindo de seu ex-clã. Entre suas andanças pelo Japão, Kamui salva a vida de Sugaru, outra ninja renegada. Mas Sugaru se mostra extremamente desconfiada e paranóica, tendo fugido de assassino por mais de dez anos, e retribui a ajuda de Kamui tentando matá-lo, mas sem sucesso.

Mais tarde, reviravoltas do destino fazem Kamui chegar a uma distante vila de pescadores, onde é bem recebido e tratado como amigo por Hanbei, um destemido pescador local. Para seu espanto, Kamui descobre que a mulher de Hanbei é, na verdade, Sugaru, levando uma vida disfarçada há anos.

Agora Kamui e Sugaru terão que resolver suas diferenças – de forma violenta ou não – sem revelarem o passado secreto de ambos e colocarem em perigo a vida de Hanbei e de toda a vila. Mas logo Kamui descobrirá que a paranóia de Sugaru é justificada e que a vida de nukenin é uma eterna caminhada ao abismo. Uma caminhada onde todos seus entes queridos podem morrer.

Resenha

Muito antes do atual "boom" dos mangás no Brasil (iniciado com a publicação de Cavaleiros do Zodíaco e Dragon Ball Z pela Conrad), tivemos várias tentativas de publicação de mangás no país entre o final dos anos 80 e começa dos 90. Lobo Solitário pela Cedibra, Akira pela Globo, Mai – a Garota Sensitiva pela Editora Abril, entre outros. Dessa leva, perdido entre nomes mais conhecidos e normalmente ignorados, está uma pequena pérola do mangá histórico produzida por Sanpei Shirato: A Lenda de Kamui.

A Lenda de Kamui é um mangá tenso e adulto e, definitivamente, não é uma história feliz. Mas a maturidade da obra não se apresenta através de violência ou sexo gratuito (ainda que ambos estejam presentes na história), mas sim através de uma atmosfera de perdição e desolamento que permeia toda a narrativa.

O Japão Feudal apresentado por Sanpei Shirato é um lugar duro, selvagem e implacável. Com maestria, ele mostra os perigos e violência de atividades hoje em dia banais, mas então muito perigosas, como uma simples pesca em alto mar. Tendo uma sólida base histórica e uma boa dose de exagero fantástico, o autor faz uma interessante crítica à sociedade e às relações de poder em uma sociedade estratificada onde não é permitido mudar o seu papel – e Kamui sente na pele o preço de tentar controlar seu destino. No caso, deixando de ser um ninja.

O lado político da série é forte, mas tratado sutilmente, sem atrapalhar o fluir dos acontecimentos. Um olhar atento mostra uma visão da sociedade como uma eterna luta de classes, uma visão marxista do Japão Feudal. O que é proposital, pois o autor realmente era socialista e tentava passar um pouco de sua ideologia através de suas obras, extremamente populares entre os universitários japoneses dos anos 60. Não que isso torne a série intragável para quem não simpatiza com os ideais socialistas, pois Shirato é um autor competente o suficiente para não deixar o tom panfletário dominar a história. Sutileza é a palavra.

Também não pode se dizer que a série seja extremamente cerebral e cabeça – pelo contrário. A narrativa de Sanpei Shirato é ágil, cinematográfica e cineticamente forte. Apesar de se valer de uma quadrinização bastante clássica, as cenas de ação são de tirar o fôlego. Muito do que mais tarde se tornaria clichê em mangás de ninja e samurai já estava aqui representado: as técnicas especiais, as acrobacias absurdas, a força sobre-humana dos artistas marciais. Digo "já estava", pois o Kamui é um mangá antigo, cuja série principal foi publicada de 1964 a 1971, na revista Garo - conhecida por publicar séries mais "cabeças".

Um clássico!

Sanpei Shirato é conhecido como um dos principais autores de Gegika – mangás mais realistas – e sua interpretação dos ninjas históricos foi a base do ninja estereotipado que conhecemos hoje (antes dele, os ninjas eram representados mais como magos do que como espiões). A Lenda de Kamui foi sua obra mais famosa, rendendo 21 volumes encadernados, três séries paralelas e uma série de animê. A repercussão da série foi acima do normal para um mangá de ação, sendo constantemente citada por militantes socialistas japoneses como uma inspiração para suas ações.

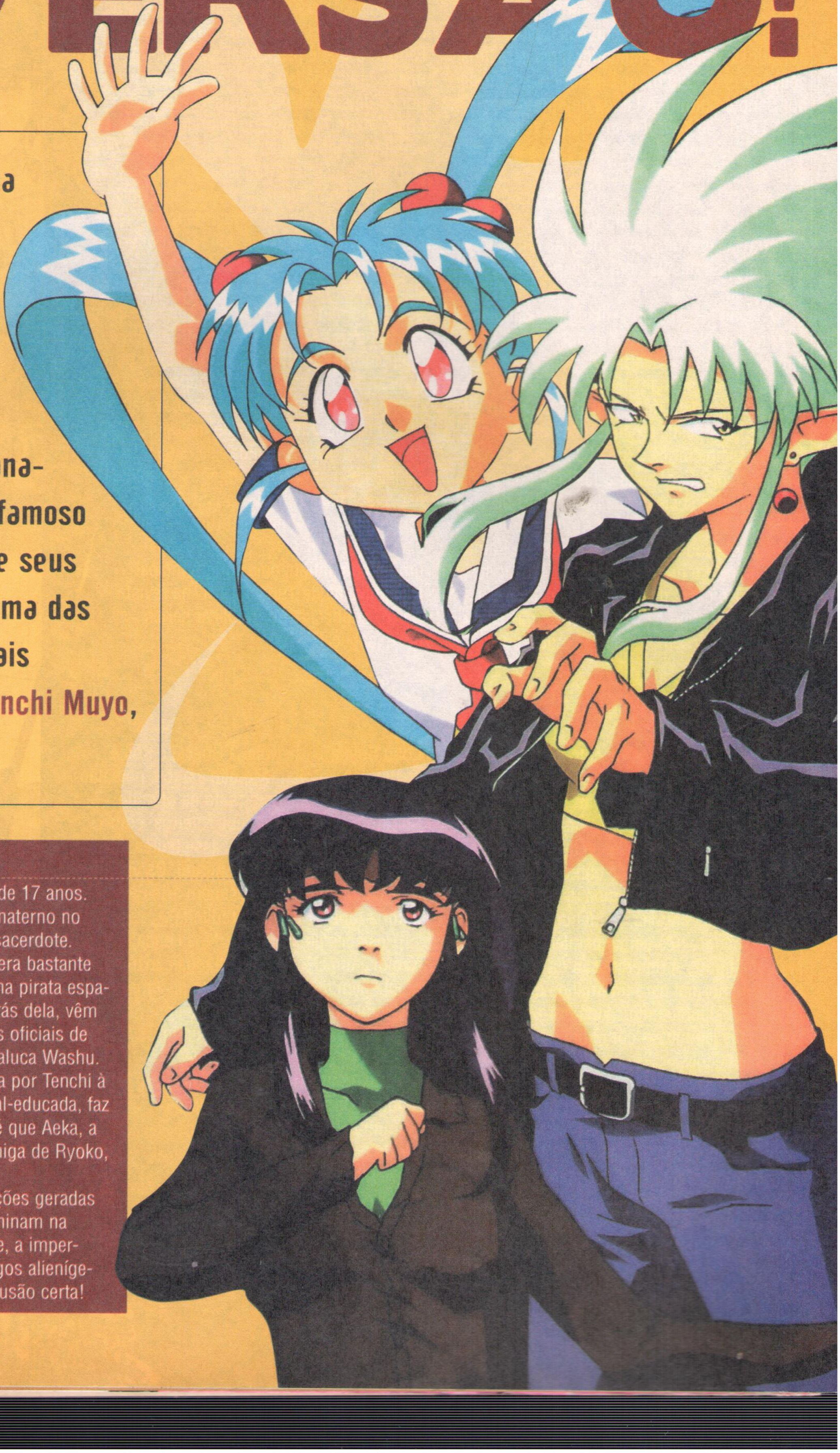
Os três volumes publicados pela editora Abril em 1993 contam apenas uma parte da longa saga de Kamui, mas a história é fechada em si, não sendo preciso o conhecimento prévio para apreciá-la. Na verdade, se trata de uma história não da série original, mas sim de uma das séries paralelas, a Kamui Gaiden Dai 2 Bu. Em termos de outros mangás publicados no Brasil, a única comparação possível (e óbvia) é com o clássico Lobo Solitário, de Kojima Goseki e Koike Kazuo. E a comparação não é à toa, pois não só Koike Kazuo bebeu muito na obra de Shirato para escrever seus roteiros, como Kojima Goseki foi um dos assistentes que trabalhou em A Lenda de Kamui. Os volumes publicados pela Abril possuem arte de sua autoria (apesar de não creditada).

Posições políticas à parte, a Lenda de Kamui é um clássico dos mangás, extremamente bem feito, que dá gosto de ler e nos lembra por que os mangás conquistaram tanto espaço no mundo dos quadrinhos. Em tempos de uma aparente crise criativa nos mangás japoneses, é ótimo apreciar um trabalho mais antigo e sólido como esse.

Recomendado a qualquer fã de mangá, interessados na História do Japão, fãs de Lobo Solitário ou qualquer um a fim de uma ótima leitura.

Necessidade de
DIVERSÃO!

O gênero que se costuma chamar "harém", a comédia romântica onde um rapaz tímido se vê cercado por montes de mulheres lindas e cheias de personalidade, cada dia é mais famoso dentre os animês. Um de seus grandes precursores e uma das animações japonesas mais adoradas no mundo é Tenchi Muyo, genuíno representante!



Argumento

Tenchi Masaki era um jovem estudante de 17 anos. Órfão de mãe, vivia com seu pai e avô materno no Templo da família, da qual seu avô era sacerdote. Tímido, mas muito prestativo, sua vida era bastante pacata, até chegar do espaço Ryoko, uma pirata espacial procurada pela Polícia Galáctica. Atrás dela, vêm as princesas de Jurai, Aeka e Sasami, as oficiais de polícia Kiyone e Mihoshi e a cientista maluca Washu. Na Terra, Ryoko descobre-se apaixonada por Tenchi à primeira vista e, ainda que violenta e mal-educada, faz de tudo para conquistá-lo. O problema é que Aeka, a princesa orgulhosa de Jurai e velha inimiga de Ryoko, também cai de amores pelo rapaz.

Juntando o triângulo amoroso, as agitações geradas pela atrapalhadíssima Mihoshi, que culminam na impaciência geral de sua parceira Kiyone, a impertinência do pai de Tenchi e alguns inimigos alienígenas que atacam aqui ou ali, tem-se confusão certa!

Sinopse: Ryo-Ohki (OVA)

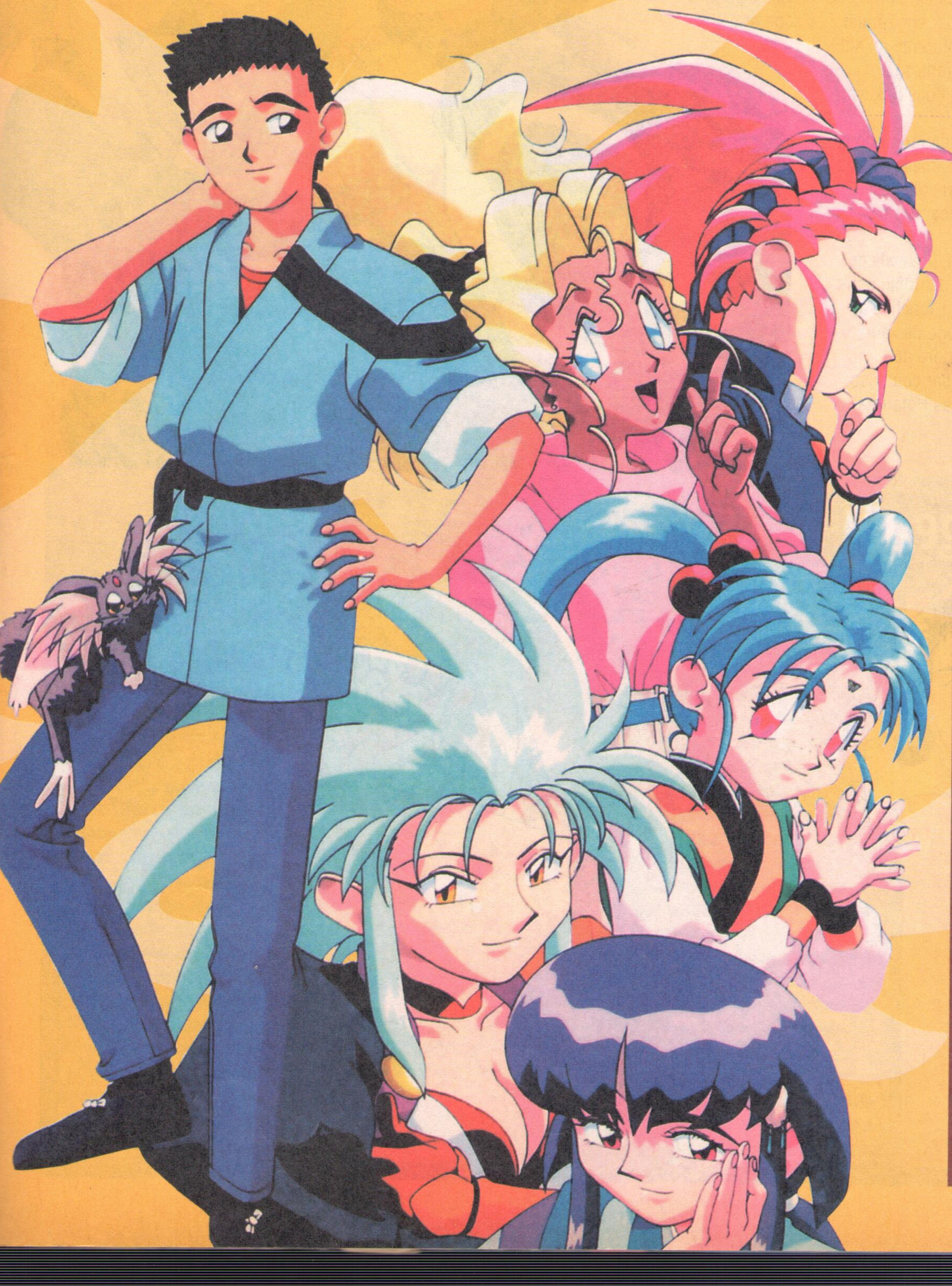
A produção que originou toda a franquia de Tenchi Muyo. Criada em 1993 por uma equipe de produção (à frente, Kajishima Masaki), a animação foi lançada em vídeo no Japão, em 6 OVAs chamados de Ryo-Ohki.

Nesses primeiros episódios, são introduzidos os personagens principais Tenchi Masaki (um tanto indolente, diferente das outras séries), Ryoko (que a princípio tenta matar Tenchi), Aeka e Sasami (vindas atrás de Ryoko e Yosho, seu meio-irmão desaparecido), Mihoshi (que sofreu um acidente, claro) e Washu (presa na nave de Kagato). O arco de histórias chega ao clímax quando o vilão Kagato ataca, atrás do poder de Tenchi e das garotas. Eles vão para o espaço numa nave e travam uma incrível batalha.

Após o desfecho, foram lançados dois episódios especiais: "A noite antes da festa", só com confusões, e "A aventura espacial da Mihoshi", uma história exagerada e maluca contada pela personagem e que introduz a personagem Kiyone.

A segunda série de OVAs foi lançada em 1994/1995. Foge um pouco da comédia bucólica e entra mais no contexto espacial, explicando alguns fatos das origens de Sasami e Ryoko. Surge Tokimi, uma das três Deusas Espaciais, uma nova e grande inimiga.

Por fim, aparecem os pais de Aeka e Sasami, num dos episódios mais divertidos da série, onde também são explicados fatos do passado do avô de Tenchi. Foi, depois, lançado um episódio extra de poucos minutos, introduzindo aquilo que viria a ser a terceira série de OVAs, lançada em 2003. De todas as histórias, essa última é a única ainda inédita no Brasil e, com mais seis episódios, conclui os OVAs Ryo-Ohki, centrando-se nas Três Deusas mencionadas na segunda série.



Sinopse: Tenchi Universe (ou Tenchi Muyo TV)

Devido ao grande sucesso alcançado pelos OVAs Ryo-Ohki, em 1995 foi lançada uma série de TV de 26 episódios, cobrindo com folga a primeira série de OVA. A história é bastante semelhante e, de fato, reconta a história dos seis episódios lançados em vídeo. Uma das grandes diferenças é a entrada de Kiyone (que fora introduzida no Especial de Mihoshi) no quadro dos personagens principais, criando um contraponto com sua parceira atrapalhada.

Nessa série de TV, também, a ênfase maior se dá a Ryoko, tanto em suas discussões com Aeka quanto em novos personagens introduzidos. O "gatelho" Ryo-Ohki é sua nave espacial e com ele Ryoko viaja pelo espaço. Ainda aparece a grande rival da pirata, a caçadora de recompensas Nagi, junto à sua nave Ken-Ohki.

O grande inimigo desse arco de histórias continua sendo Kagato, porém ele só aparece nos episódios finais. Verdadeiramente, é concentrada aqui a comédia escrachada, marca da série, rendendo situações que não puderam ser desenvolvidas nos OVAs. ➤

Sinopse: Tenchi in Tokyo (ou Shin Tenchi Muyo)

Em 1997, foi produzida a segunda série de TV baseada nos personagens principais da franquia. Infelizmente, pareceu ser apenas um caça-níqueis.

Apesar da animação de muito boa qualidade (excluindo-se os novos character designs), a série acabou com todos os principais conceitos dos OVAs e da primeira série de TV, incluindo a linhagem real de Jurai, personalidade dos protagonistas, a origem de Ryo-Ohki – agora uma mascote de Sasami que é completamente ignorada por Ryoko –, e todos os poderes que Tenchi tinha.

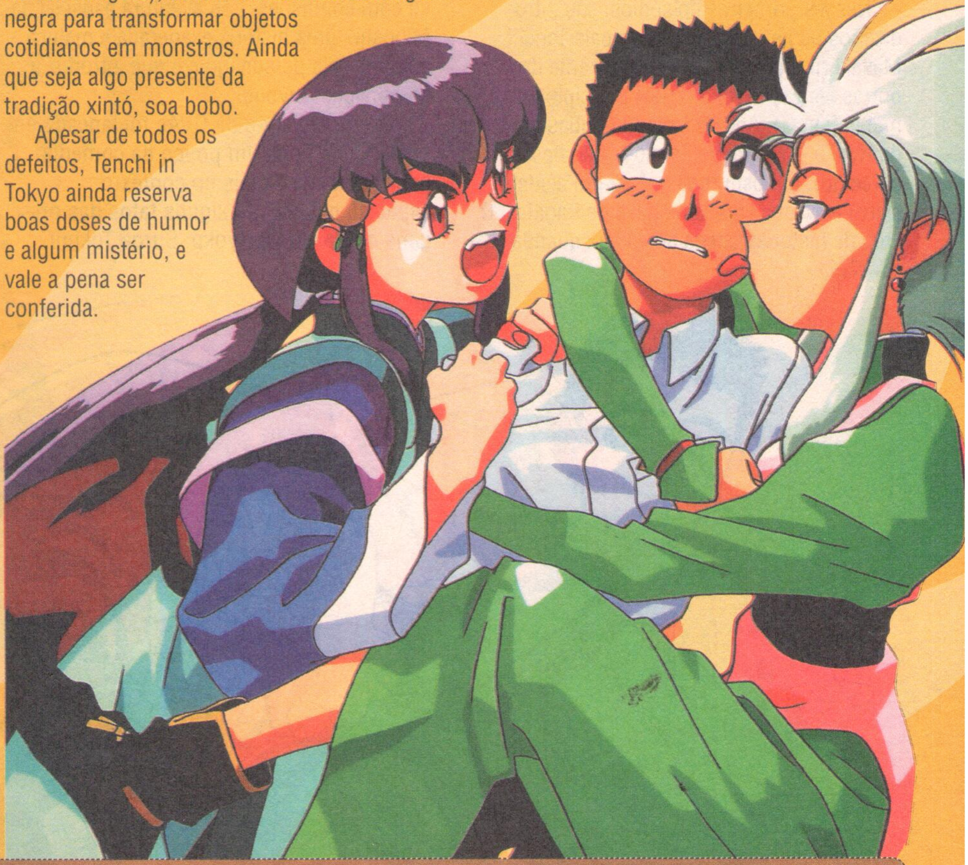
Nesta série, Tenchi se muda para um apartamento para poder estudar em Tóquio, uma cidade completamente diferente do antigo reduto de sua vida pacata (antes das garotas, claro). Lá, conhece a doce Sakuya, por quem se apaixona.

Lógico que as garotas, ainda morando na casa de Tenchi, ficam completamente desesperadas e armam os mais mirabolantes planos para ir até Tóquio e separar o casal (que acaba namorando).

Paralelo a isso, surge Yugi, uma vilã de aspecto infantil, similar a um demônio antigo, que começa a brincar com Tenchi e as garotas, como se fosse um jogo de xadrez. A família Masaki seria a protetora do Planeta Terra e Yugi quer acabar com isso. Junto a ela estão seus asseclas Hotsuma, Tsugaru e Matori.

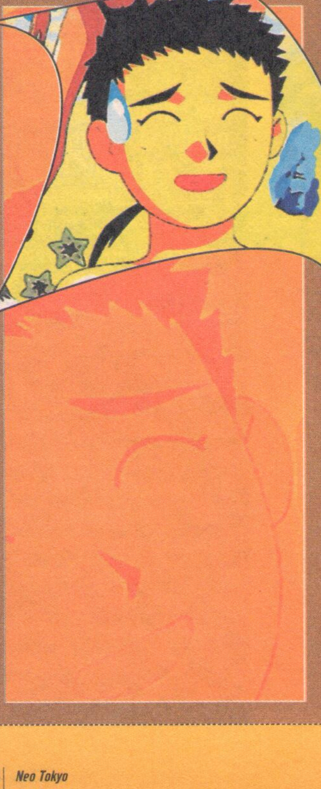
O que não se sabe se é um grande defeito ou uma boa qualidade, é a forma com que se dão as aventuras nesta série. É algo muito similar aos seriados Super Sentai (ou aos Power Rangers), com a vilã usando de magia negra para transformar objetos cotidianos em monstros. Ainda que seja algo presente da tradição xintó, soa bobo.

Apesar de todos os defeitos, Tenchi in Tokyo ainda reserva boas doses de humor e algum mistério, e vale a pena ser conferida.



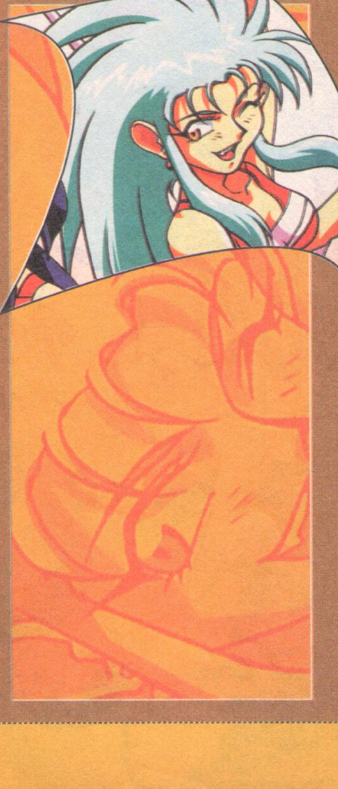
Personagens

Tenchi Masaki



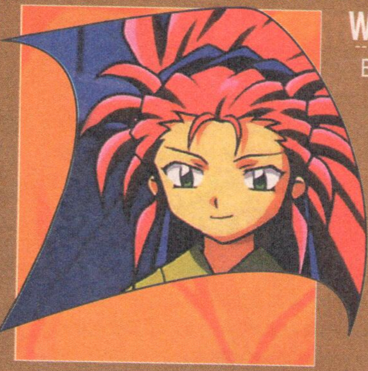
Tímido adolescente, vivia com seu pai e avô na propriedade do Templo Masaki. Da vida pacata que levava no campo, pouco sobra com a chegada das garotas espaciais. Apesar de parecer inútil e desengonçado, ele possui poderes escondidos e isso será alvo de muitos inimigos. Nos OVAs começa mais indolente e liberta Ryoko de sua prisão numa caverna, indo contra as ordens do avô. Em Universe, é mais responsável e encontra Ryoko após um acidente com sua nave. Já em Tokyo, é mais distante das garotas e decide morar na capital japonesa, onde conhece Sakuya.

Ryoko



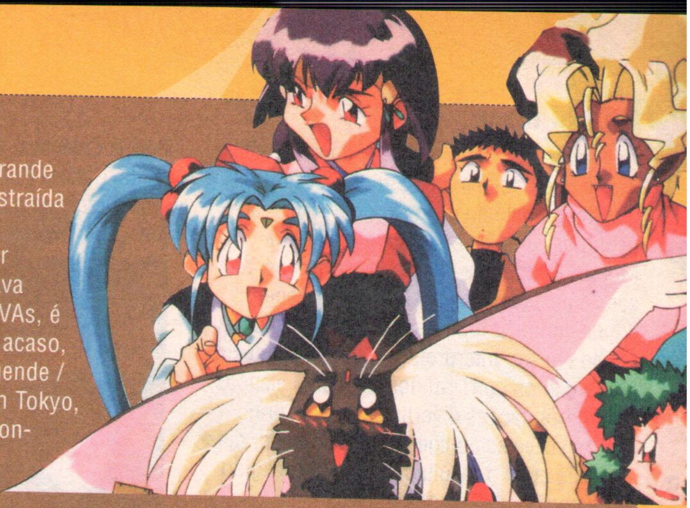
A pirata espacial mais procurada de todo o Universo. Ela é grosseira, beberrona, extrovertida, temperamental e decidida. Possui vários poderes derivados das jóias que tem no braço. Sua personalidade fica mais doce quando está diante de Tenchi, por quem nutre fortes sentimentos.

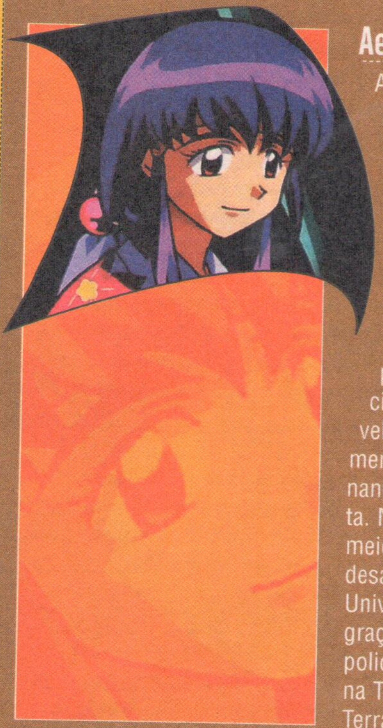
Apesar de sempre se insinuar, judiando do garoto que é muito tímido, ela realmente parece romântica a seu lado. Nos OVAs, fora aprisionada numa caverna séculos antes, por um dito demônio. Em Universe, cai na Terra fugindo de Aeka e da Polícia Galáctica. Na segunda série de TV, trava inicialmente uma batalha com Tenchi.



Washu

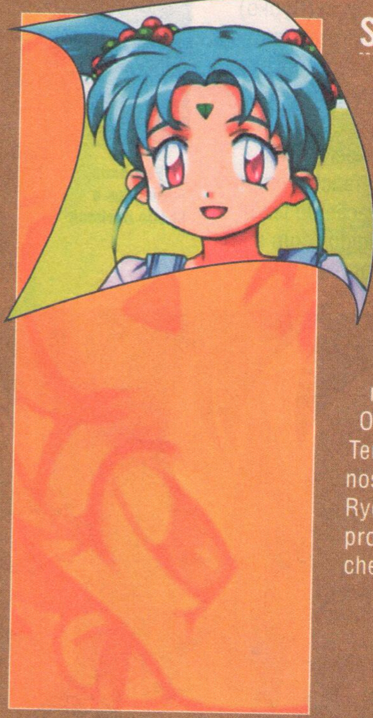
Baixinha, é a mais velha de todas. Grande cientista, é tão perspicaz quanto distraída e, muitas vezes, não percebe as grandes destruições causadas por seus inventos enquanto gargalhava cheia de orgulho-próprio. Nos OVAs, é libertada por Mihoshi (por mero acaso, claro). Em Universe, ela era o duende / demônio preso na caverna. Já em Tokyo, era uma cientista do submundo contratada por Ryoko.





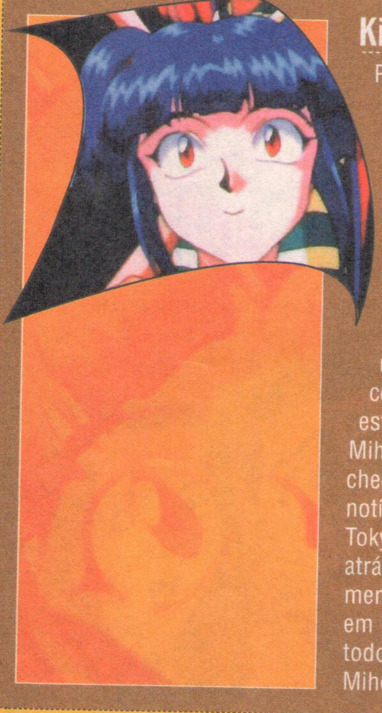
Aeka Jurai

A Princesa de Jurai, Aeka, é o extremo oposto de Ryoko, e o grande clichê do que seria a garota japonesa perfeita, quase uma gueixa. Educada, polida e contida, se apaixonou desde que viu Tenchi pela primeira vez. Só na presença da pirata espacial, aliás, é que Aeka revela todos os seus sentimentos mais íntimos, tornando-se histérica e briguenta. Nos OVAs, procura o meio-irmão e noivo Yosho, desaparecido há séculos. Em Universe, desvia de sua rota graças a uma mensagem da policial Mihoshi, encalhada na Terra. Em Tokyo, chega à Terra atrás de Ryoko.



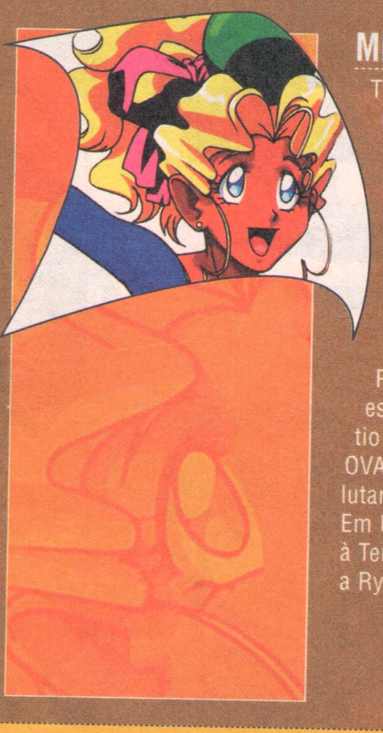
Sasami Jurai

Irmã mais nova de Aeka, Sasami é calma, gentil e alegre. Sempre disposta a ajudar, decide cozinhar para todos da casa. Apesar de ser apenas uma garotinha, é a mais madura do grupo, aconselhando com sua inocência infantil os moradores da residência Masaki. Nos OVAs e em Tokyo, chega à Terra junto com a irmã (que nos OVAs aprisiona Tenchi e Ryoko). Em Universe, procurava por Aeka e acaba chegando ao planeta.



Kiyone

Policial Galáctica de primeira classe, a garota é responsável e muito inteligente. Ser parceira de Mihoshi, no entanto, a faz perder toda e qualquer chance de ser promovida, apesar de batalhar muito por isso. Apesar de tudo, sente um grande afeto pela parceira. Nos OVAs, ela estréia no especial de Mihoshi. Em Universe, chega à Terra em busca de notícias da parceira e, em Tokyo, chega junto dela atrás de Ryoko e, posteriormente, muda-se para Tóquio em busca de empregos – todos sabotados por Mihoshi, claro.



Mihoshi

Típica "yamanba", Mihoshi é atrapalhada, desengonçada, desastrada, boba, chorona e inocente. Tem bom coração e quer sempre ajudar, mas no fim acaba causando grandes acidentes. É parceira de Kiyone na Polícia Galáctica (onde está por influência de um tio que é oficial). Nos OVAs, sofre um acidente ao lutar contra Kagato sozinha. Em Universe e Tokyo, vem à Terra em perseguição a Ryoko. ➤

A Dublagem

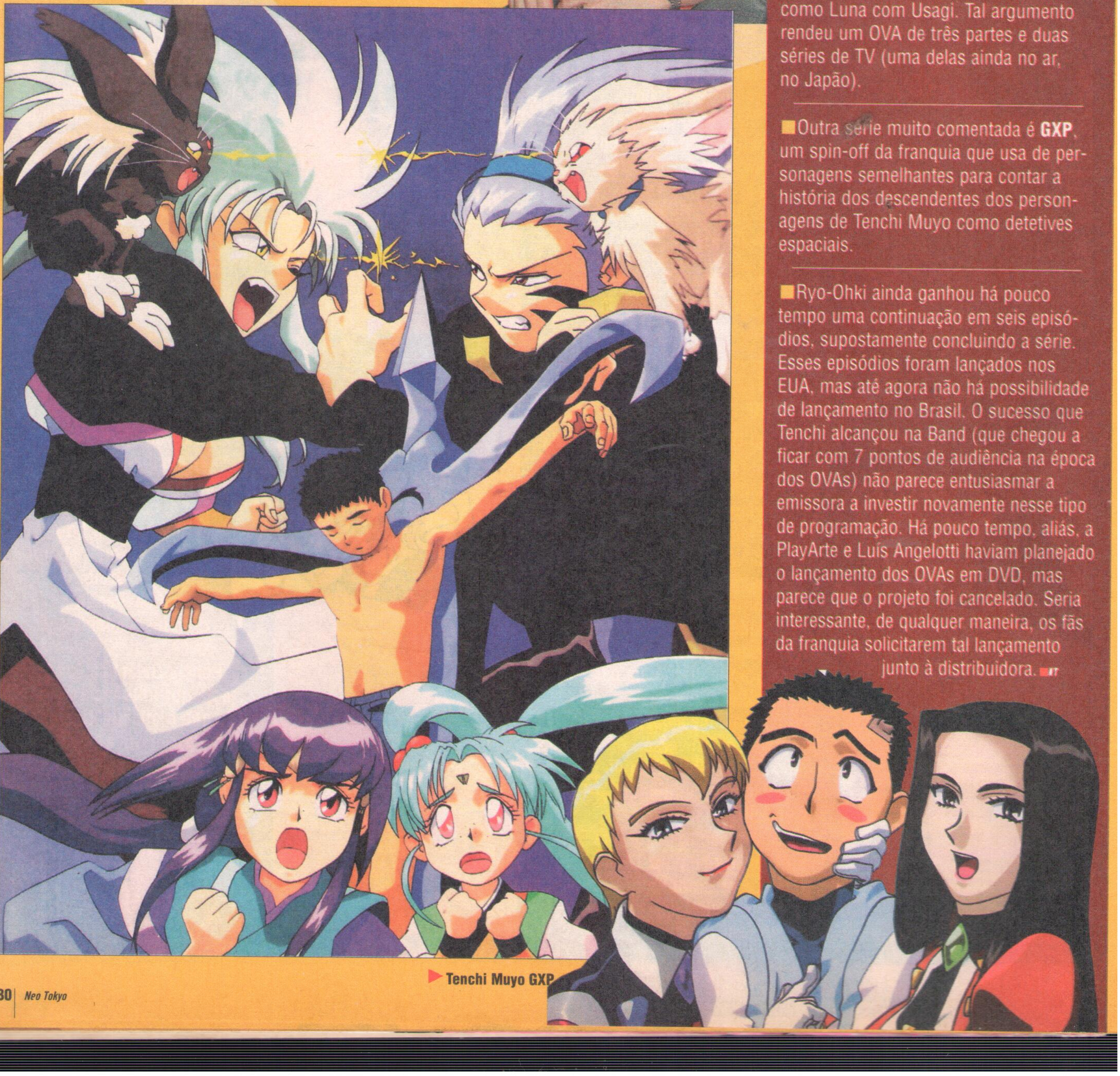
Tenchi Muyo foi um dos poucos animês a serem dublados em um estúdio carioca, e o resultado final não decepcionou. A direção ficou por conta da experiente dubladora Mônica Rossi (voz da Demi Moore) que, apesar do desconhecimento inicial do gênero, soube conduzir muito bem as dublagens.

No quesito interpretação, de longe Tenchi Muyo contou com um dos melhores elencos, em interpretações divertidíssimas. A princípio, as vozes estão ligeiramente infantis, mas isso não afeta o resultado final e é corrigido no decorrer dos episódios.

As protagonistas Sheila Dorfman (Ryoko) e Fernanda Fernandes (Aeka) interpretaram as canções de suas personagens nos episódios do karaokê e da viagem interdimensional em Tokyo.

Por ser um trabalho quase experimental para o estúdio Herbert Richers, Tenchi contou com assessoria de fãs na adaptação do texto, e erros de tradução foram corrigidos com o passar dos episódios (como, por exemplo, a Polícia Galáctica, que, no começo, era chamada de "Galáxia Policial"). Certamente, o amadurecimento da equipe fez da dublagem dos OVAs excelente, sem ressalvas.

▶ **Fernanda Fernandes e Sheila Dorfman**



▶ **Tenchi Muyo GXP**

Comentários

■O universo da franquia parece complicado devido à quantidade de informações que por vezes se contradizem. Entretanto, é bom frisar que a cronologia real diz respeito aos OVAs Ryo-Ohki, e as duas séries de TV são apenas "versões paralelas" para os acontecimentos originais. O sucesso das séries fez serem lançados uma série em mangá, mais livros e três filmes para cinema.

■Paralelo à premissa original, ainda foram criadas novas séries baseadas nos personagens. Uma delas é Pretty Samy, onde Sasami pôde se transformar em uma guerreira (e tal fato pôde ser conferido em um dos OVAs e num episódio de Tokyo). A série não apenas é inspirada em Sailor Moon, como é quase uma releitura da obra de Naoko Takeuchi, com os personagens de Tenchi Muyo. Ryo-Ohki, por exemplo, fala com Sasami como Luna com Usagi. Tal argumento rendeu um OVA de três partes e duas séries de TV (uma delas ainda no ar, no Japão).

■Outra série muito comentada é **GXP**, um spin-off da franquia que usa de personagens semelhantes para contar a história dos descendentes dos personagens de Tenchi Muyo como detetives espaciais.

■Ryo-Ohki ainda ganhou há pouco tempo uma continuação em seis episódios, supostamente concluindo a série. Esses episódios foram lançados nos EUA, mas até agora não há possibilidade de lançamento no Brasil. O sucesso que Tenchi alcançou na Band (que chegou a ficar com 7 pontos de audiência na época dos OVAs) não parece entusiasmar a emissora a investir novamente nesse tipo de programação. Há pouco tempo, aliás, a PlayArte e Luís Angelotti haviam planejado o lançamento dos OVAs em DVD, mas parece que o projeto foi cancelado. Seria interessante, de qualquer maneira, os fãs da franquia solicitarem tal lançamento junto à distribuidora.

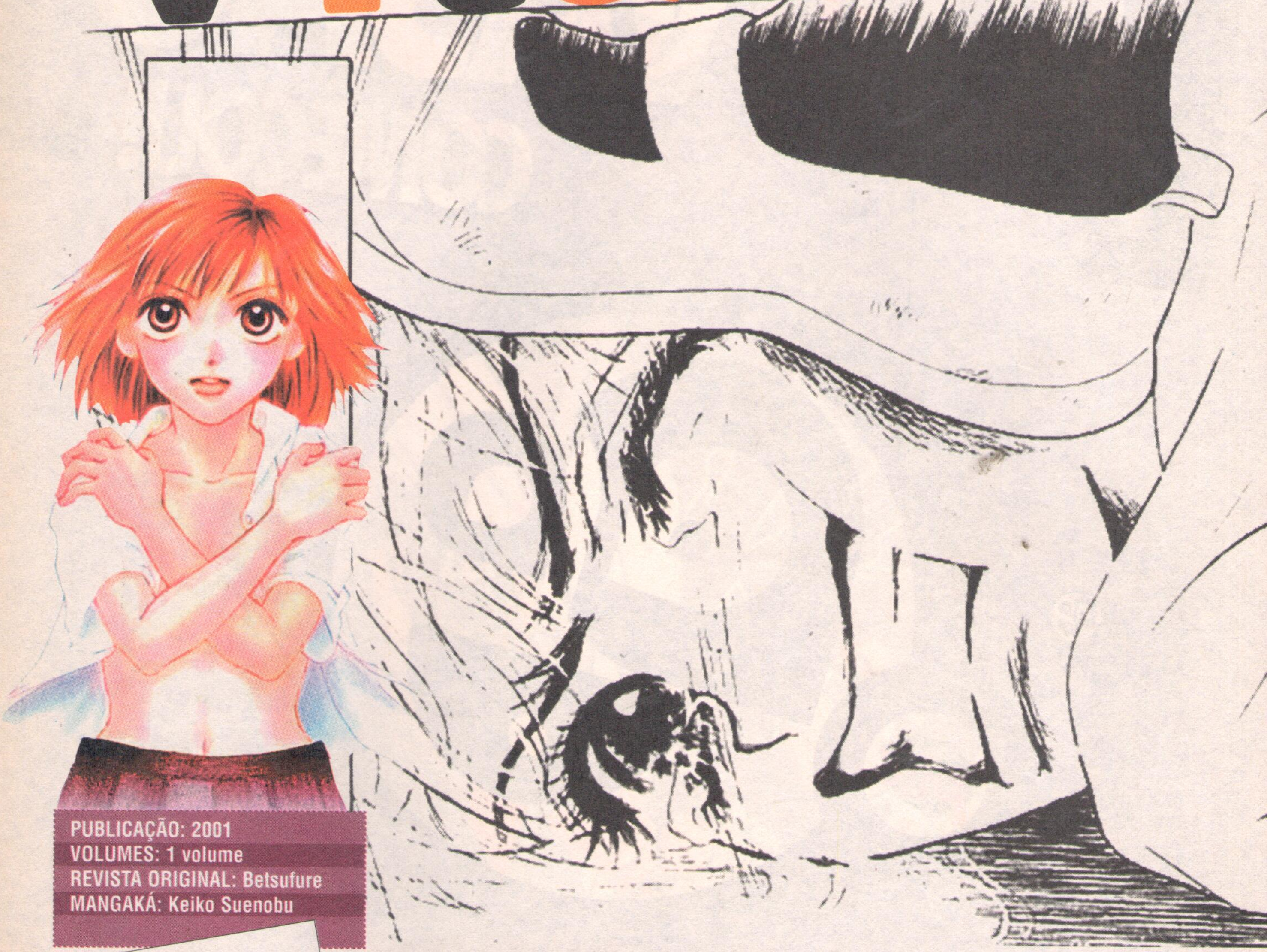
A INVASÃO
COMEÇOU!

www.ANIMEPRO.com.br

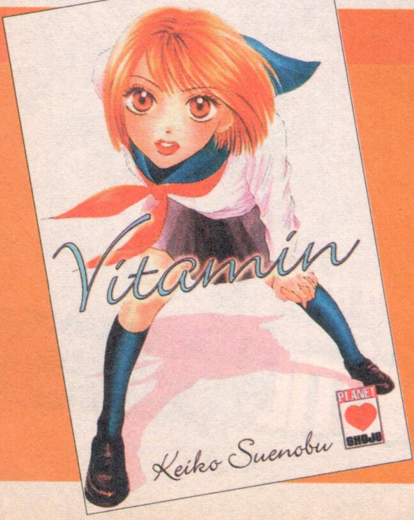
RESISTIR É INÚTIL

Vitamin

Por Alexander Lancaster



PUBLICAÇÃO: 2001
VOLUMES: 1 volume
REVISTA ORIGINAL: Betsufure
MANGAKÁ: Keiko Suenobu

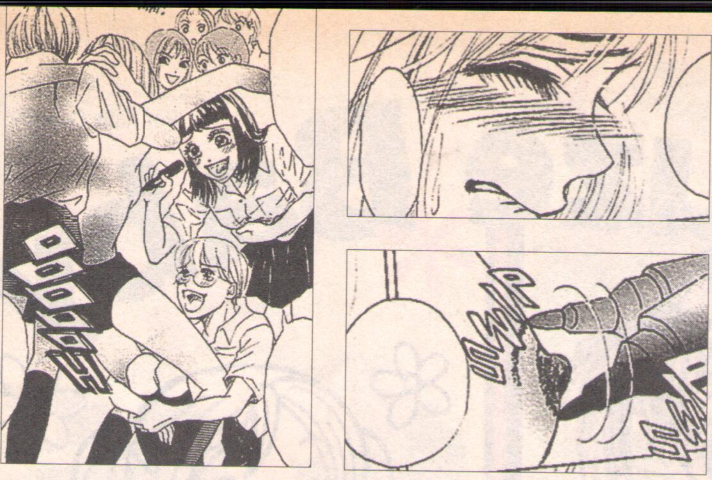


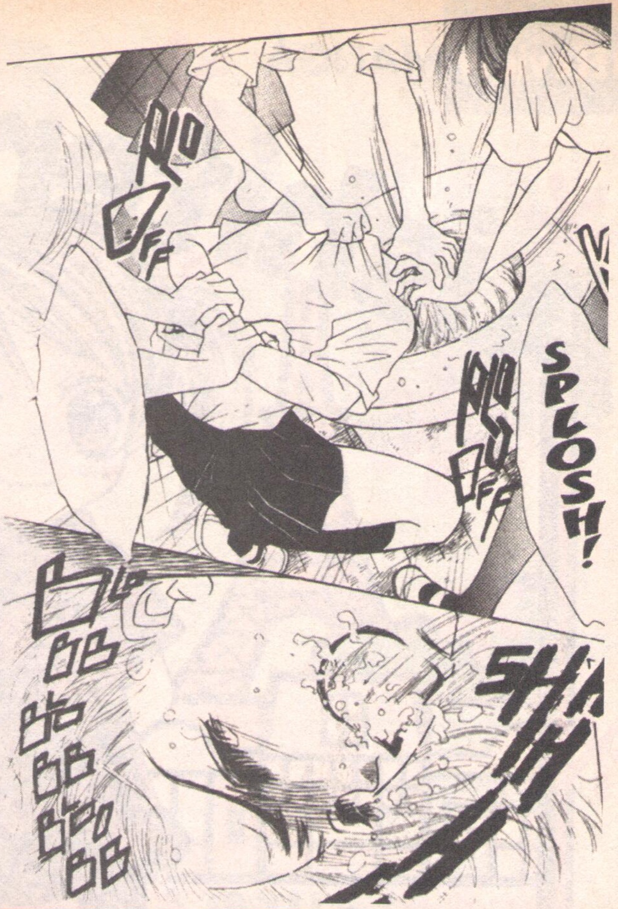
Sinopse:

Garota comum é flagrada tendo relações com seu namorado forçador-de-barra em lugar público. Logo, ela ganha reputação de "mulher fácil" e seu namorado tira o corpo fora, deixando-a à sua própria sorte. Resultado: ela começa a ser brutalmente perseguida pelos colegas de escola – resultando em um sério processo de degeneração psicológica que só será revertido com a ajuda da família... e da arte.

Resenha:

As fãs do gênero que me desculpem, mas é difícil mesmo, no primeiro contato, levar o shoujo (os mangás voltados para meninas) a sério. Pensem bem: quando conhecemos o gegika (a vertente estilisticamente mais realista do mangá) e o seinen (voltado a jovens adultos do sexo masculino), tivemos sorte de acompanhar obras como Lobo Solitário e Akira, respectivamente. Quando chega o shonen, somos referendados pelos grandes sucessos comerciais como Dragon Ball Z ou por excelentes aventuras como Samurai X. Quando chegam os shoujos, temos... Fushigi Yuugi. E quando chega um exemplar eficiente como Peach Girl, a comparação com Malhação vem à cabeça e prejudica muito a aceitação do material – mesmo que as pessoas não entendam que quadrinho tem de ser popular, há mais espectadores de Malhação do que leitores de quadrinhos no





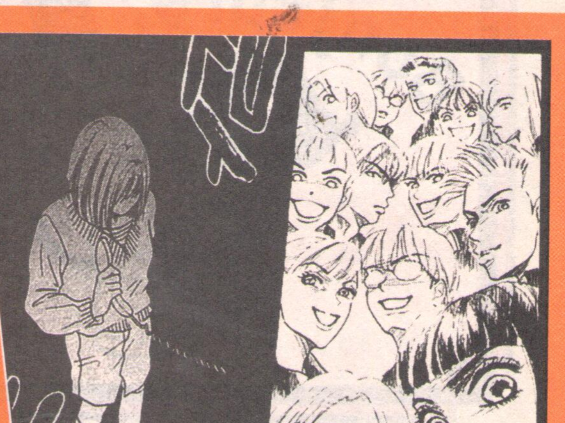
país, e que PG poderia ser o quadrinho que ajudaria a quebrar essa barreira. É complicado. Folhear uma grande antologia como a Ribon, não ajuda: dá a entender que enquanto meninos têm uma diversidade imensa de interesses, meninas gostam de... romance para meninas. Para quem pensa que shoujo só precisa ser açúcar, afeto e enrolação, Vitamin é um murro na pleura.

O grande tema de Vitamin é o bullying. Segundo a ABRAPIA (Associação Brasileira Multiprofissional de Proteção à Infância e à Adolescência), "O termo BULLYING compreende todas as formas de atitudes agressivas, intencionais e repetidas, que ocorrem sem motivação evidente, adotadas por um ou mais estudantes contra outro (s), causando dor e angústia, e executadas dentro de uma relação desigual de poder. Portanto, os atos repetidos entre iguais (estudantes) e o desequilíbrio de poder são as características essenciais, que tornam possível a intimidação da vítima."

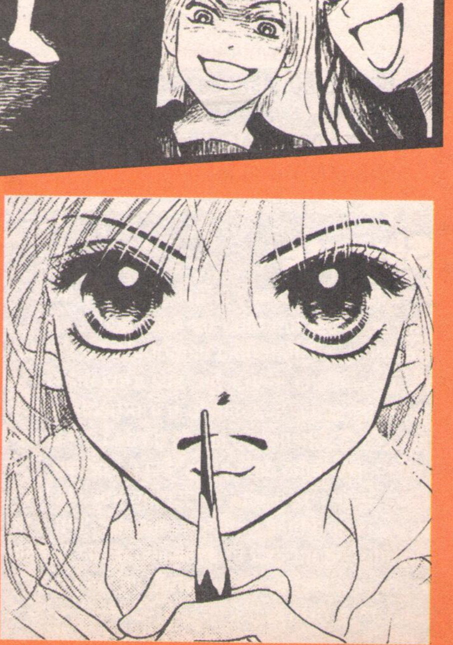
Vítima de Bullying...

A protagonista, Sawako Yarimitsu, se torna vítima de bullying. E isso significa um festival de violência psicológica que pode levar leitores mais sensíveis às lágrimas – e os não tão sensíveis à revolta. É interessante prestar atenção nos subtons sociais da história, que podem passar batidos com a carga dramática da leitura. Um dos motivos pelos quais muitos se juntam ao verdadeiro massacre moral feito contra a pobre Sawako, por exemplo, é justamente o medo de se tornar o próximo alvo da fúria do resto do grupo. Não adianta pedir ajuda – ela não virá. O sistema educacional japonês (encarnado na figura de um professor) é omisso. E só resta à Sawako deixar de ir à escola, com todas as conseqüências sociais que tal ato desencadeia. É quando ela volta aos antigos sonhos – aqueles que foram esmagados pela rotina escolar – e decide se tornar quadrinhista. É esse sonho que a ajudará a se erguer da depressão e tomar as rédeas de sua vida, rédeas que ela não tinha sob controle antes mesmo do bullying. E, pensando bem, a história no fundo é sobre isso – sobre ser o dono da própria vida, e dane-se o resto. Se pensarmos em retrospectiva, a tragédia começou justamente porque uma menina não soube dizer "não" para algo que ela não tinha vontade de fazer.

Parece spoiler? Sim, mas isso pouco importa, porque é a própria força da história ao ser contada que sustenta a leitura – e é difícil crer que não haja nada de autobiográfico nela, tamanho o grau de derramamento emocional ao qual somos submetidos. O que temos aqui é uma história de dor e superação extrema – e por que não dizer, catarse. Não vamos estragar o final, mas a autora simplesmente manda (simbolicamente) o todo-poderoso sistema educacional japonês, que nada fez pela personagem... bem, obviamente eu não posso escrever para onde a autora mandou o sistema com todas as palavras. E é um final corajoso, diga-se de passagem. Outra coisa que conta pontos: a família não está lá como enfeite e é justamente a figura da mãe um dos fatores de empatia mais importantes da história.

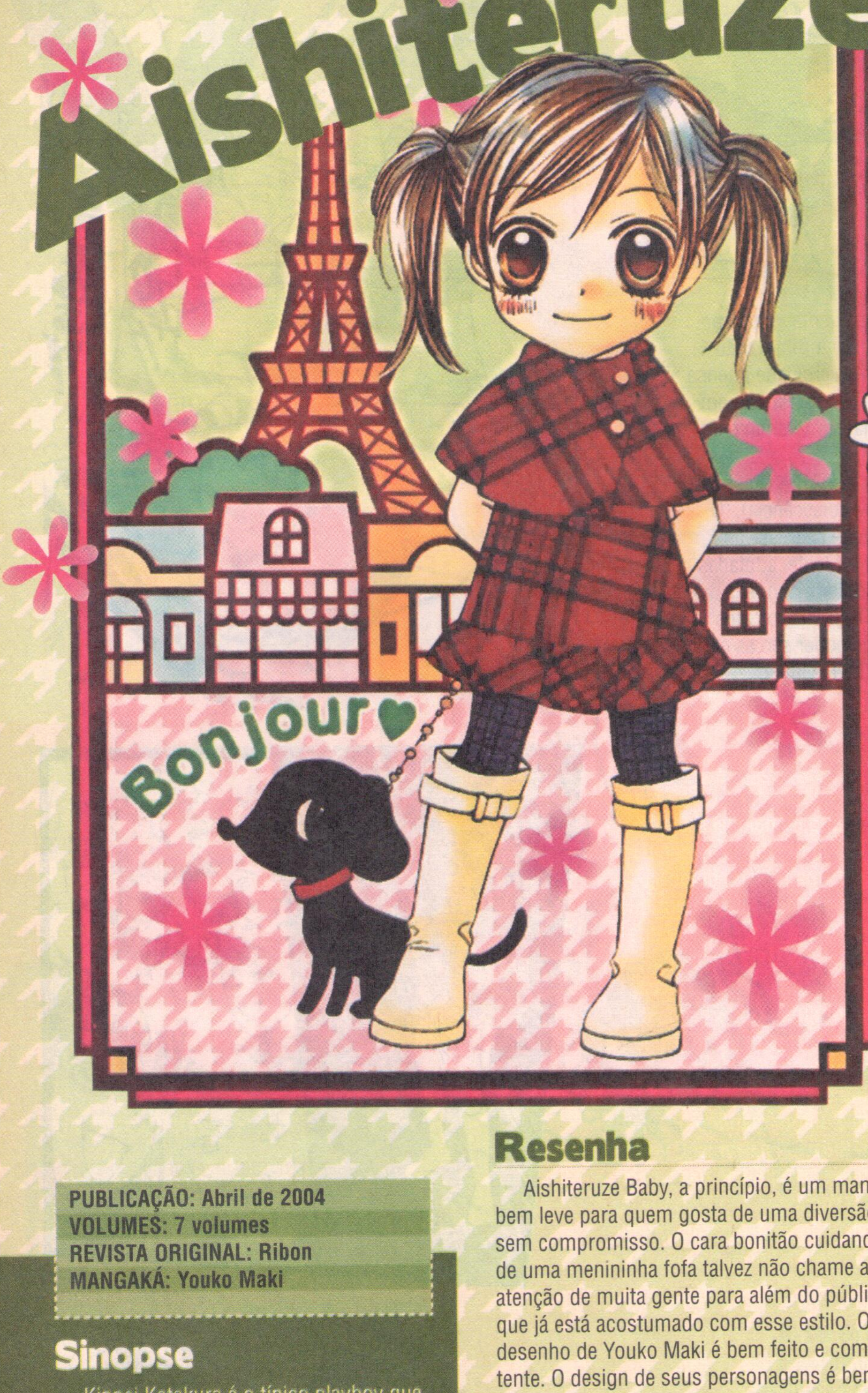


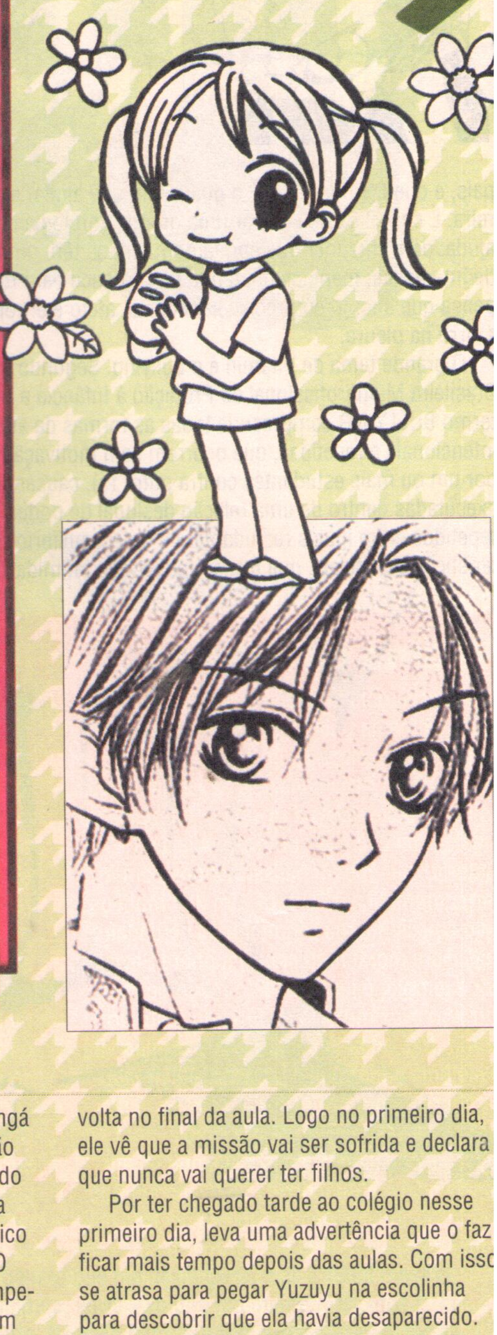
A arte não é tão boa, infelizmente. As páginas coloridas são agradáveis, a capa é simples e ótima, mas o quadrinho em si não chega a ser um primor no sentido técnico. No entanto, este é um mangá que vale pelo texto. Há imagens fortes – muito fortes, aliás -, mas este entra no terreno de filmes como Kids, de Larry Clark, que é exibido nas escolas americanas para se falar sobre sexualidade; os pais podem até não gostar que suas filhas vejam por puritanismo, mas são justamente as adolescentes que estão começando a vida que podem se beneficiar da leitura desse material. NT



Por Kátia Carvalho

Aishiteruze Baby





PUBLICAÇÃO: Abril de 2004
VOLUMES: 7 volumes
REVISTA ORIGINAL: Ribon
MANGAKÁ: Youko Maki

Sinopse

Kippei Katakura é o típico playboy que não pode ver um rabo-de-saia. Sem exageros, ele tem uma namorada para cada dia da semana. Certa vez, sua irmã mais velha telefona, mandando-o ir urgentemente para casa. Chegando lá, ele dá de cara com uma menininha de 5 anos. Ela é Yuzuyu Sakashita, sua prima. Descobre que ela foi deixada pela mãe, que, de repente, sumiu no mundo. Agora, por imposição de sua família e principalmente de sua irmã, ele terá que cuidar de Yuzuyu.

Resenha

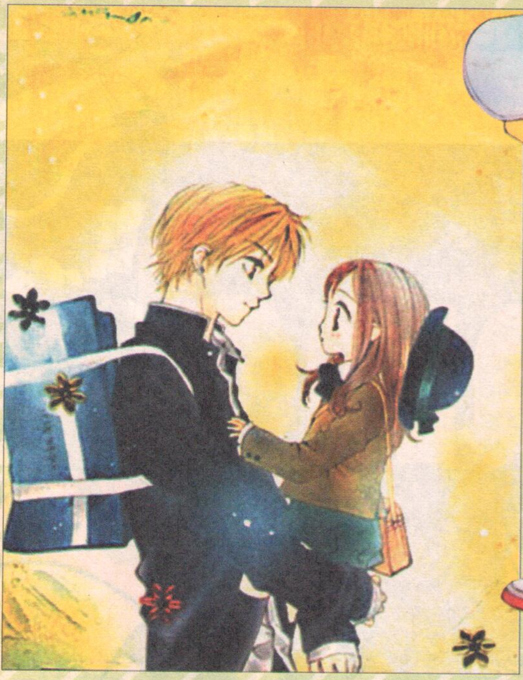
Aishiteruze Baby, a princípio, é um mangá bem leve para quem gosta de uma diversão sem compromisso. O cara bonitão cuidando de uma menininha fofa talvez não chame a atenção de muita gente para além do público que já está acostumado com esse estilo. O desenho de Youko Maki é bem feito e competente. O design de seus personagens é bem carismático e atraente.

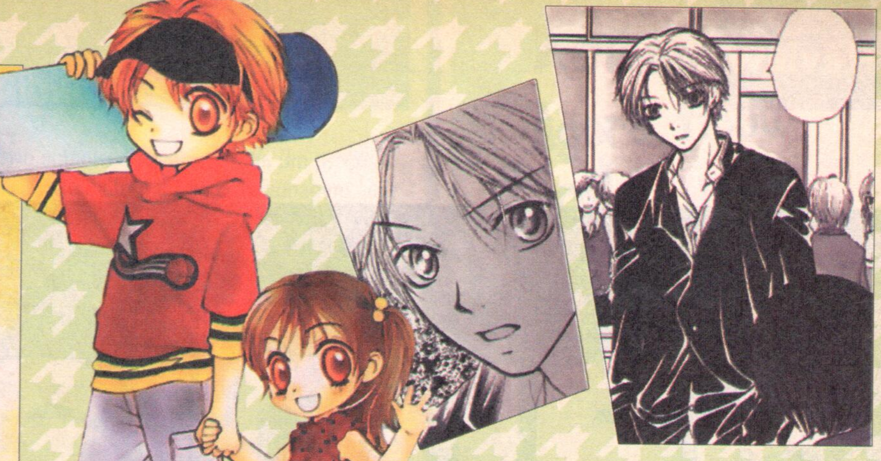
Depois do primeiro choque que Kippei leva ao ser intimado pela própria família a cuidar da pequena prima, ele agora vai sentir na pele o que é ser um "pai" solteiro com 17 anos de idade. Isso porque sua família não o ajuda em momento algum. Eles encontraram uma ótima oportunidade de transformar o atual vagabundo da família em um rapaz mais responsável.

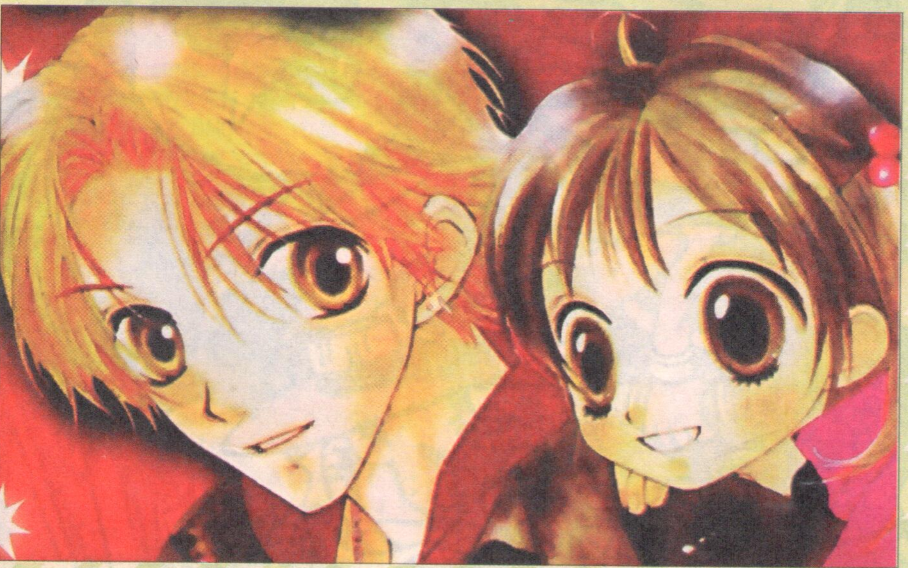
Ele agora terá que levar a prima todos os dias ao jardim de infância antes de ir para o colégio, preparar o seu lanche e pegá-la de volta no final da aula. Logo no primeiro dia, ele vê que a missão vai ser sofrida e declara que nunca vai querer ter filhos.

Por ter chegado tarde ao colégio nesse primeiro dia, leva uma advertência que o faz ficar mais tempo depois das aulas. Com iss se atrasa para pegar Yuzuyu na escolinha para descobrir que ela havia desaparecido. Desesperado, sai pelas ruas à procura da menina, pois sabe que sua cabeça vai ser arrancada pela irmã mais velha.

Finalmente, Kippei avista Yuzuyu em um parquinho, brincando na areia. O rapaz fala para eles irem para casa e a menina acha qu é a casa dela. Decepcionada, começa a chorar. Questiona se sua mãe foi embora po culpa dela. Promete que será uma menina s a trouxerem de volta. É aí que o rapaz percebe a gravidade da situação e o drama que sua prima está vivendo.







Demonstrando emoções...

A autora acerta na dose ao demonstrar os medos e as inseguranças de Yuzuyu. O drama não é forçado ou falso. É plausível o que vemos no mangá com o comportamento real de uma criança que é abandonada pelos pais e que acaba desenvolvendo sentimentos como culpa, de não se sentirem mais amadas, de solidão e o terror de que a qualquer momento alguém mais próximo também pode deixá-las. Ou também os sentimentos de insegurança que o nascimento de uma nova criança podem acarretar naquela que até então tinha toda a atenção da família.

Kippei terá de aprender sozinho a lidar com os momentos de carência e medo de Yuzuyu, já que ele agora é sua única referência. Ele também terá que sacrificar suas antigas diversões para estar mais presente na vida da prima participando de reuniões e festas do jardim de infância.

As cenas da Yuzuyu no jardim de infância são bem interessantes. A autora não exibe crianças fofinhas - apesar do seu traço - e boazinhas como nos contos de fada ou que os pais acham que os seus filhos são nessa fase. São crianças que apontam o dedo para o coleguinha que fez algo errado, falam que não vão mais conversar com o fulaninho porque ele não tem pai ou mãe, que batem uns nos outros quando se sentem magoados ou irritados e choram com toda vontade. As crianças também deixam os personagens realmente constrangidos com suas pérolas, como: "Mamãe, eu quero um irmão também!", em alto e bom som. Muito adultos ficam de saia-justa nessas situações. É um verdadeiro pandemônio. Imaginem a situação dos professores e das professoras precisando ter esse jogo de cintura com mais de 20 crianças em uma sala...

A narrativa também aborda histórias de pais que levam uma vida puxada de trabalho no Japão e que acabam descontando nos filhos. A mãe de Yuzuyu não se viu com capacidade de cuidar sozinha da filha, depois da morte do marido. Em uma outra história, um menino apanha da mãe que não consegue lidar com toda a tarefa da casa e ainda se vê frustrada por ter largado os estudos e de ter uma vida promissora para virar uma dona-de-casa.

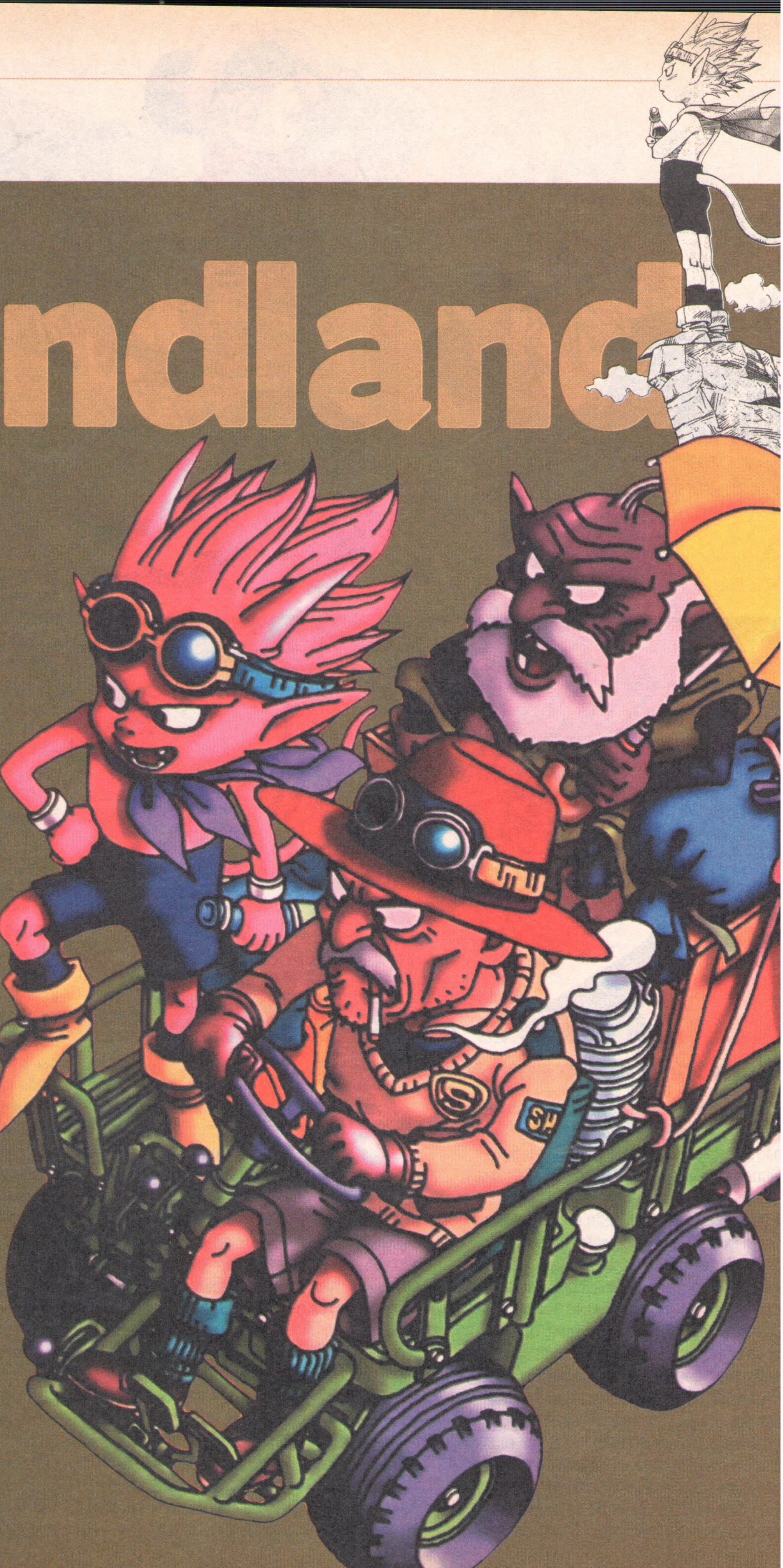
Voltando ao personagem Kippei, este, aos poucos, vai se tornando um cara responsável. Começa a ser visto com outros olhos pela única garota que até então não havia lhe dado bola: Kokoro.

Um dia, ela descobre que ele estava cuidando da pequena prima e, vendo que Yuzuyu sempre estava muito feliz ao lado do rapaz, Kokoro muda seus conceitos em relação ao playboy. Os dois chegam a ficar juntos, mas Kippei sempre era flagrado com uma outra garota a tiracolo.

Apesar de ter duas grandes amigas, Kokoro é uma pessoa muito solitária. Depois da morte da mãe, o pai se casa e forma uma nova família. Esta não parece entender o jeito reservado de Kokoro ou então não se sente confortável com a presença da garota. Eles chegam à conclusão de que, por ser uma pessoa tão independente e reservada, seria melhor para ela morar sozinha. Mas, no fundo, o que Kokoro realmente queria era uma família que cuidasse dela. Por isso, ela logo compreende muito bem o que Yuzuyu sentia e se preocupa com o bem-estar da menina. Kippei, que aos poucos vai conhecendo Kokoro e seu passado, percebe que realmente gosta dela e não procura mais nenhuma outra garota.

Youko Maki é uma mangaká com poucos anos de estrada. Suas séries anteriores foram bem curtas e Aishiteruze Baby foi a série que lhe deu status. O animê estreou em 3 de abril de 2004 e tem 26 episódios. NT

Sandland



NOME ORIGINAL: Sandland
PUBLICAÇÃO: 2000
VOLUMES: 1 volume
MANGAKÁ: Akira Toriyama
PUBLICADO NO BRASIL: em 2006, pela Conrad Editora

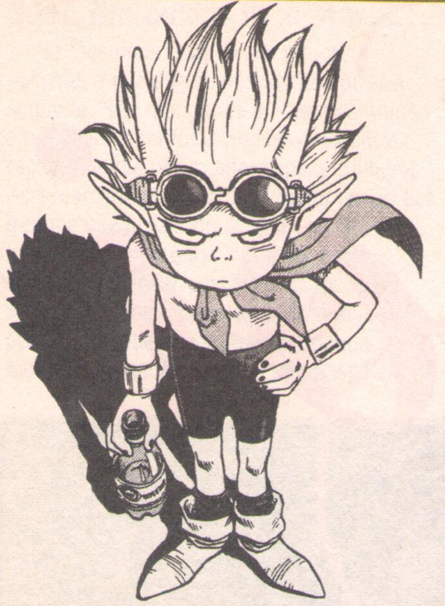
Sinopse

Sandland é um mundo onde homens e demônios lutam por espaço, e cuja maior mercadoria é a água. Um rei corrupto, auxiliado por um exército, controla seu fluxo, vendendo-a a preços exorbitantes, e o povo vive em condições precárias. Mas um velho xerife, Lao, se alia a dois demônios com uma missão: encontrar uma fonte de água livre do poderio do rei. Só que as coisas não são o que parecem, e nem mesmo Lao é quem diz ser...

Resenha

Eu não sou o maior fã do Akira Toriyama. Embora lendo Dragon Ball – e digo Dragon Ball, não sua seqüela, a fase Z – eu reconheça a mão de um autor que conhece seu ofício e que domina bem os instrumentos que comanda, devo confessar que nunca achei aquilo tão genial ou engraçado (embora tenha momentos absolutamente sensacionais, como a luta entre Kuririn e Bactéria). O humor me parecia um tanto local. O momento que mais curti, a nível pessoal, já foi na fase Z, com o breve momento onde se tentou passar o bastão de protagonista ao Gohan (o Super-Saiya Man, lembram?) em um tom que parecia parodiar as velhas histórias do Superboy da DC Comics. Mas, de resto, nem DB/DBZ nem Dr. Slump me convenceram de que Toriyama fosse grande coisa.

Sandland mudou minha opinião



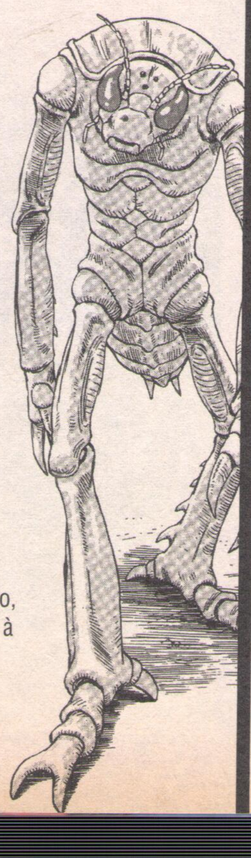
A história foi pensada para ser fechada, mas sabemos que se o sucesso fosse grande, a Shueisha cutucaria Toriyama para continuá-la ad infinitum. Muita gente a vê como uma tentativa de reprisar a fórmula de sucesso de Dragon Ball, mas o fato é que já no segundo capítulo, essa sensação começa a desaparecer: como o próprio autor define, é uma história de tanques de guerra, não de lutas descabeladas e piadas infames. Os personagens são construídos com calma ao longo do volume, e gradualmente nos damos conta de que o protagonista não é o petulante diabrete que parecia ser o Goku da vez. É o velho e sisudíssimo Lao, que nas primeiras páginas parecia estar destinado a desempenhar o papel de "Bulma" (ou seja, alguém que surge para tirar o suposto protagonista da sua toca). Não desempenha, e ainda vai mais longe.

Essa opção adiciona uma perspectiva mais madura a tudo: Lao, já na casa dos 60 anos, tem uma história de vida e, após a descoberta de um segredo conhecido pelos demônios, passa a ter contas sérias a acertar. Essa é a verdadeira força motriz da história: desforra. Em nível social, em nível pessoal... enfim, em vários níveis que pipocam à medida que a trama vai correndo, sem jamais deixar de ser o bom mangá juvenil que é. Tudo desembocando num evento final que amarra as pontas do material sem dores de cabeça. Não é muito comum ver tudo tão redondinho assim no mundo dos mangás, mesmo daqueles em só um volume. E é impossível não lembrar, na cena em que o segredo de Sandland é revelado, de quando fazendeiros no interior do Brasil jogaram toneladas de leite excedente aos porcos justamente para evitar que o preço baixasse. Em miúdos, Sandland pode até ser um mangá infanto-juvenil, mas se presta a outras leituras.

No entanto, Toriyama pagou um preço pela opção de tornar Lao o personagem central – e um ótimo personagem central, justiça seja feita: alguém achava mesmo que isso funcionaria, em termos de aceitação, para os leitores mais jovens da Jump? Pesa muito, do ponto de vista da identificação, não sentir que um protagonista está próximo do seu mundo, o que explica por que vários guris que mal largaram as calças curtas, nos mangás, tendem a ter mais história para contar do que muitos adultos. Um personagem interessante é o que é porque seu passado, de alguma forma, o tornou assim. Então, a barra, muitas vezes, é forçada e costumamos ver adolescentes em situações que só enfrentariam dez ou vinte anos depois.

Aqui não acontece isso, embora a necessidade de equilíbrio entre públicos faça com que tenhamos na verdade duas batalhas finais, e não uma. Afinal, o moleque-diabo que acompanha Lao também precisa brilhar um pouco para a alegria da garotada. E se a batalha final de Lao não chega a ser tão empolgante, ao menos fecha com perfeição a trama.

Bola dentro da Conrad – que, aliás, caprichou na edição. Ela não chega a ser tão boa quanto as edições definitivas de Dragon Ball, mas não faz feio nas livrarias. Só se lamenta a opção de lançar Sandland com o preço de capa estampado. Diacho, se nas bancas o material vem lacrado em um plástico impresso, para se tornar chamativo e compensar o fato de que o leitor não poderá folhear o material, qual o sentido de estampar o preço como se fosse uma revista comum de banca? Outro ponto contra foi manter em inglês nomes que poderiam ter sido traduzidos sem susto, mesmo se eles estivessem em inglês no original. Qual o sentido de chamar um curió de Water Finch?



Mas, fora isso, tudo está irrepreensível. E, sim, podemos falar da edição brasileira de Sandland como livro – que para mim já entrou na minha biblioteca básica dos mangás – as leituras obrigatórias. Porque mostra, em uma edição, um resultado superior à média de um volume habitual do Dragon Ball clássico.

Agora, ficou fácil completar sua coleção de MANGÁS...
Na loja virtual da Comix você encontra tudo de maneira prática e rápida... e o melhor, compra com apenas um clique!
COMIX
Conrad Editora
Panini Comics
Mythos Editora
animanga
Opera Graphica Editora
Editora Escala
JBC
www.comix.com.br

Yaoi

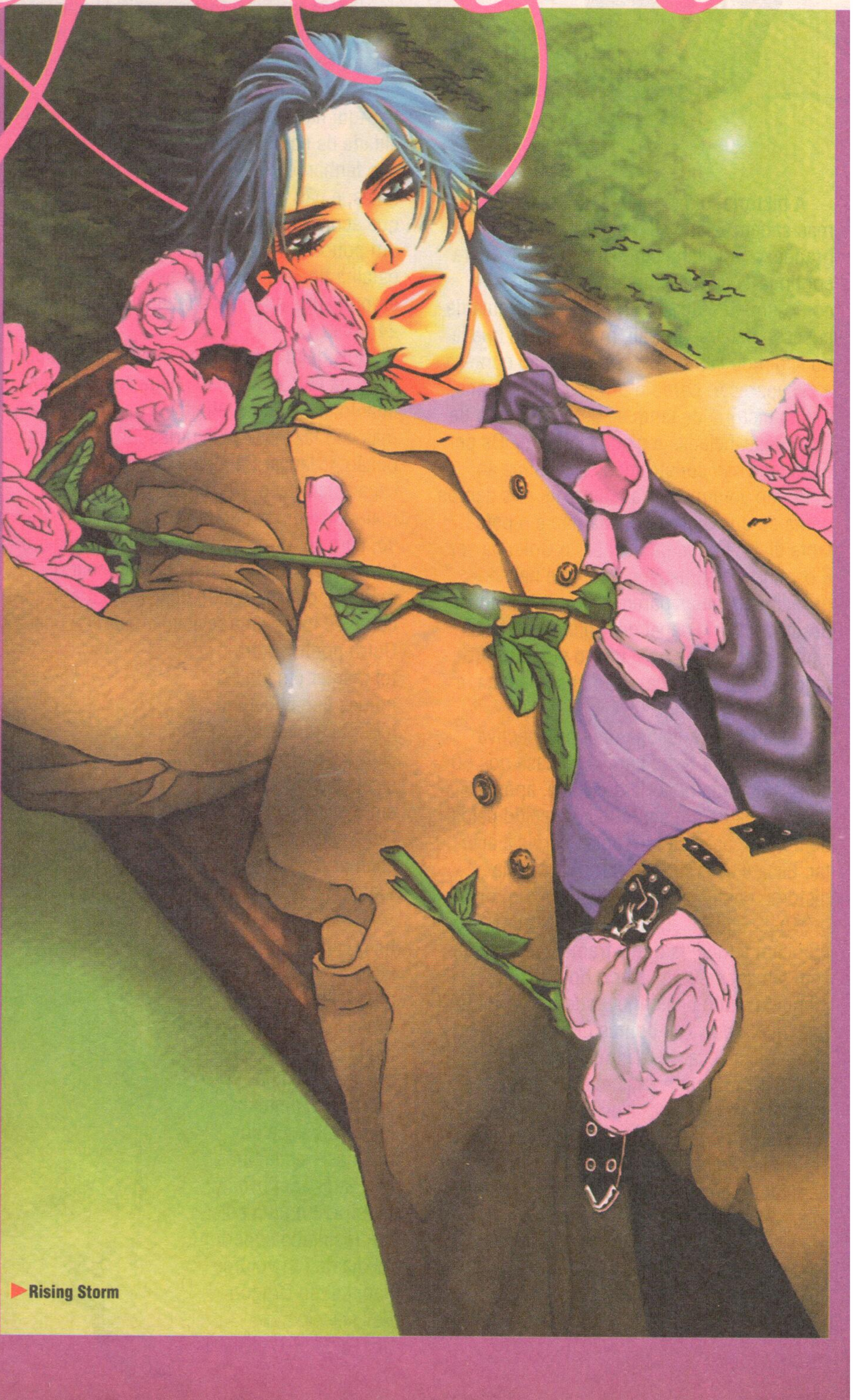
Homoerotismo e subversão dos papéis de gênero nos Shoujo Mangá

Por Valéria Fernandes

Advertência:

Graças ao e-mail que saiu nas primeiras edições, recebi algumas mensagens pedindo que eu fizesse uma matéria sobre yaoi. Parece que meu editor também recebeu. No início, busquei passar a bola adiante, não por medo de polêmica ou preconceito. Simplesmente pensei que uma fã de yaoi, alguém que realmente curtisse o "gênero", poderia fazer um trabalho mais completo. Acho que não sou a melhor opção. Então, aviso logo: esta é uma matéria sobre yaoi feita por alguém que acha esse tipo de mangá uma invenção brilhante, uma subversão interessante dos papéis sexuais, mas só, sem grandes paixões a respeito.

Vocês aceitam embarcar comigo nesta matéria? Se sim, agradeço e vamos em frente, mas estão avisados. Confessem, pensaram que quando apareceu uma advertência eu viria com a historinha de que "essa matéria pode conter algo ofensivo"? Nem pensar! Afinal, o que existe de mais ofensivo no yaoi do que em outro tipo qualquer de história?



Rising Storm

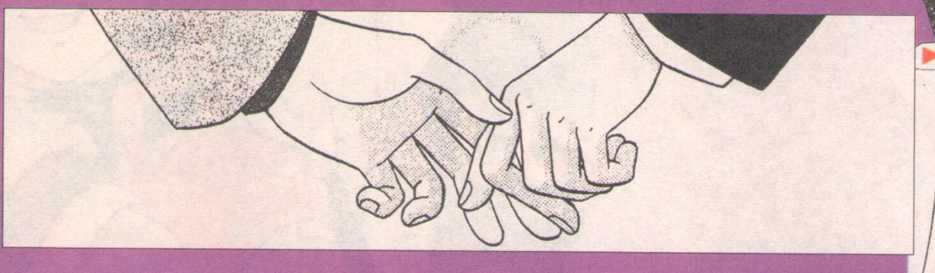
Yaoi: Um pouco de história...

Se fôssemos resumir em poucas palavras o que é yaoi, poderíamos dizer o seguinte: "são mangás (e animês) centrados em relacionamentos homossexuais entre rapazes, feitos por mulheres para mulheres." Acrescentaríamos que o termo foi criado por garotas que faziam doujinshis, ou fanzines, em português. A partir daí, você pode começar a elencar uma série de mangás, animês, fanzines, fanarts e tudo o mais que pudesse receber o rótulo yaoi, adequadamente, ou não. Só que isso não passa de uma redução enorme. É necessário mergulhar um pouco na história desse tipo de material para montarmos um quadro mais completo.

Antes de tudo, é preciso dizer que os mangás shoujo centrados em relacionamentos homossexuais precedem a cunhagem do próprio termo YA-O-I. Essa expressão, aliás, não surgiu dentro das revistas shoujo, mas no mundo alternativo das feiras de doujinshis. A mais importante dessas feiras começou em 1975 e chama-se COMICMARKET – é o evento que aparece na série Comic Party – a partir daquele momento, os grupos de fanzineiros passaram a ter um evento de grande porte para difundir e vender seus trabalhos. Alguns deles de qualidade bem profissional. Foi nesse meio que surgiu a sigla Yaoi e para yama-nashi, ochi-nashi, imi-nashi, que quer dizer "sem clímax, sem objetivo, sem significado". No início, yaoi era somente diversão e até sinônimo de fanzine de "baixa qualidade"; hoje, é um filão que move milhões de dólares em produtos.

As primeiras histórias "yaoi" surgiram em meados dos anos 80, e eram paródias divertidas feitas em cima de personagens famosas de animês e mangás tipo Cavaleiros do Zodíaco. Sabe aqueles garotos muito machos que passavam o mangá ou o animê inteiro correndo atrás de seus objetivos, sem dar a mínima para aquela menina capaz de fazer tudo por ele, mas que sempre estavam dispostos a se sacrificar pelos seus amigos do peito? Pois é, eram exatamente esses sujeitos os mais propensos a estrelar os primeiros mangás yaoi. Só que esse tipo de história, protagonizada por um casal de garotos que se amam, invadiu o mangá mainstream e hoje temos um número grande de revistas, tanto para adolescentes quanto para mulheres adultas, com histórias yaoi. Mesmo revistas tradicionais, como a Margaret, publicam vez por outra mangás yaoi, como foi o caso do pioneiro Zetsuai Bronze 1989. Só que, como disse, os quadrinhos com temática homossexual, no entanto, são anteriores ao termo yaoi e sua base está na década anterior.

Jazz



Our Kingdom

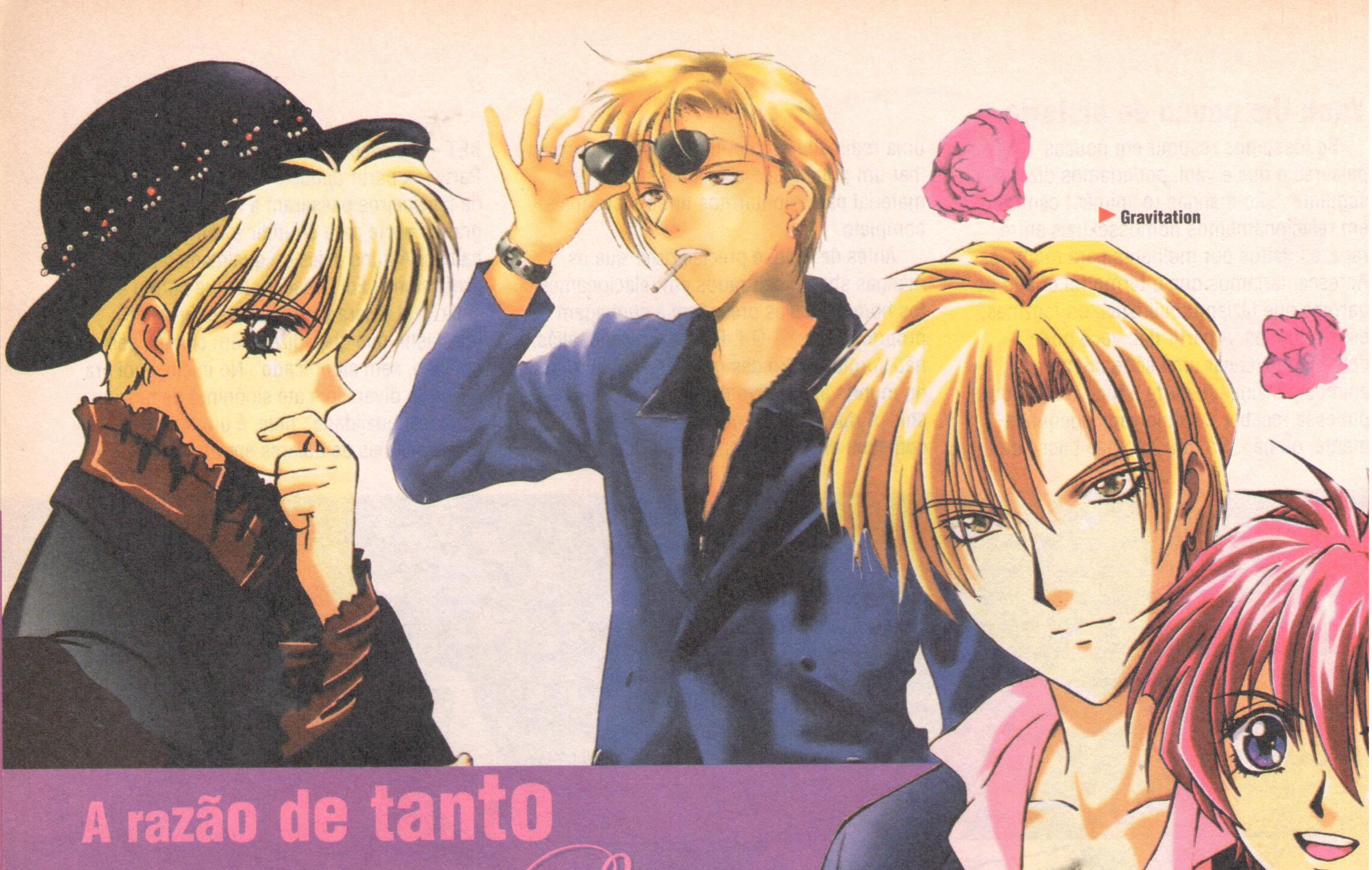
A revolução da década de 70

Momento de grande criatividade e ousadia dentro do shoujo mangá, foi nos anos 70 que surgiram as primeiras histórias com temática homossexual ou que insinuavam esse tipo de relação. Essas histórias eram originais e se passavam, como a maioria dos shoujos da época, fora do Japão, muitas vezes em colégios internos europeus do século XIX. Bem longe da realidade vivida pelas leitoras. Escritas e desenhadas por autoras de primeira linha, essas histórias, que eram centradas menos no sexo e muito mais no relacionamento entre as personagens, alcançaram grande popularidade, deixando forte impressão no público.

November Gymnasium (1971) e Tooma no Shinzou (O Coração de Thomas, 1972-73), de Hagio Moto, e Kaze to Ki no Uta (A Canção do Vento e das Árvores, 1976), de Takemyia Keiko, são os melhores exemplos desses primeiros anos. Esses mangás se centravam no amor entre garotos, e eram chamados de shounen-ai, literalmente rapazes + amor. Com histórias sensíveis e dramáticas, comoveram as leitoras, e venceram preconceitos. Kaze, por exemplo, quase não foi publicado porque os editores o consideravam muito explícito – nada demais para os padrões de hoje, mas naquele tempo, dois rapazes dividindo a mesma cama não só para dormir parecia demais. Um detalhe marcante nesses mangás é a beleza andrógina das personagens que transcende as noções de masculino e feminino. A própria Takemyia Keiko disse em entrevista que esse tipo de história foi feito para romper com os papéis de gênero, ou seja, dando liberdade e flexibilidade às personagens que não estariam presas aos comportamentos feminino ou masculino, culturalmente esperados.

Percebendo o filão a ser explorado, surgiu em 1978 com a revista bimestral June especializada em mangás com histórias sérias e dramáticas, centradas na temática do amor homossexual. Esses primeiros mangás receberam um outro apelido: tanbi, que significava "adoração e busca pela beleza". Esse termo não existe mais, e o gênero, chamado no Japão de BL nos dias de hoje, se diversificou em estilo, sendo mais leve e rápido.

A June, entretanto, não se tornou um gueto para as histórias shonen-ai, tanbi ou BL, ela simplesmente passou a ser a vanguarda de um estilo que se fazia e se faz presente em várias publicações especializadas. Sucesso até hoje, ela firmou o estilo, e abriu caminho para outras revistas e produtos cada vez mais lucrativos. ➤



Gravitation

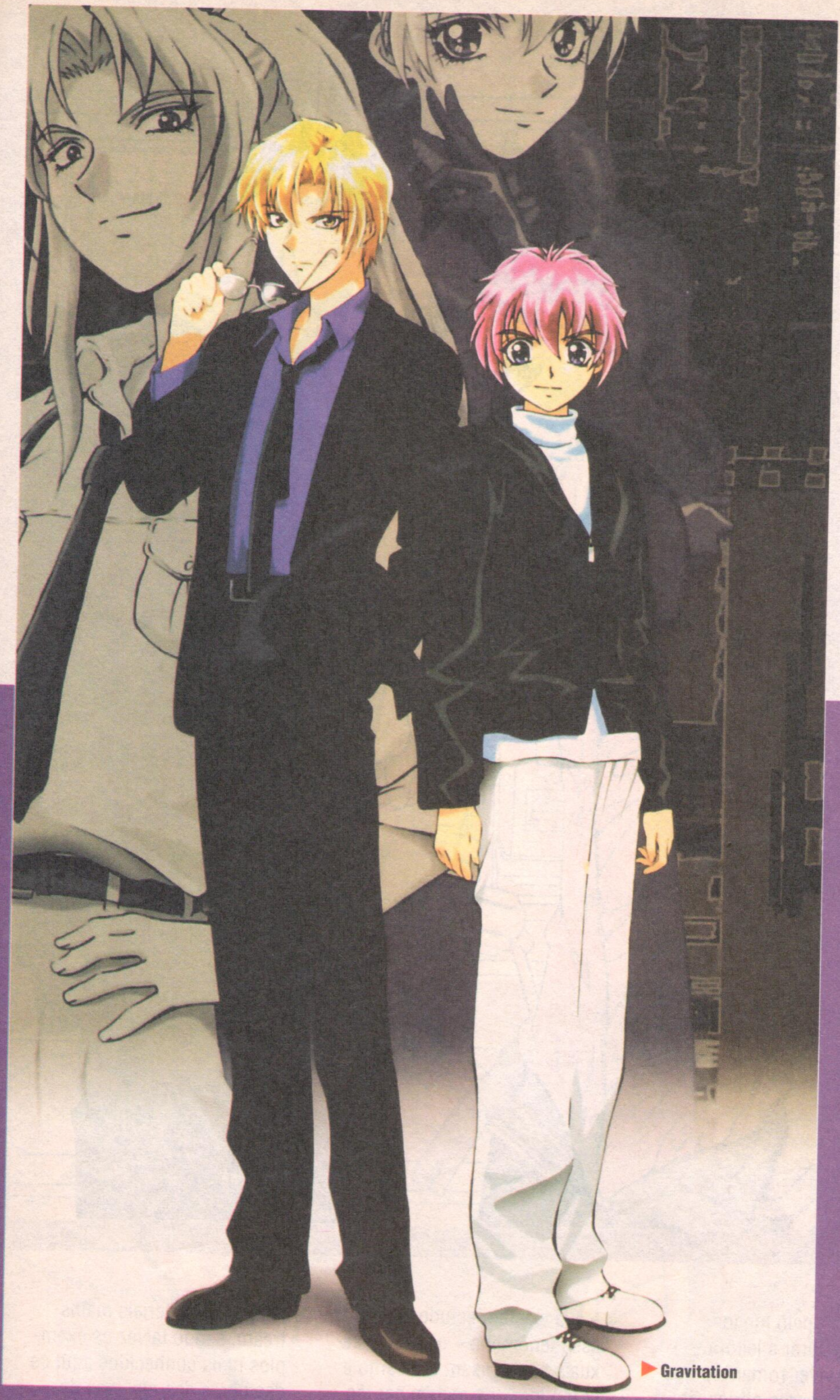
A razão de tanto Sucesso...

Há três fatores que estão presentes nos trabalhos yaoi e que podem ajudar a explicar o seu sucesso no Japão: a beleza andrógina, personagens que trazem em si características psicológicas masculinas e femininas; e a presença de dois tipos básicos de personagens, o uke e o seme. Nenhum deles se garante sozinho, mas juntos podem nos dar indícios de como a coisa realmente acontece.

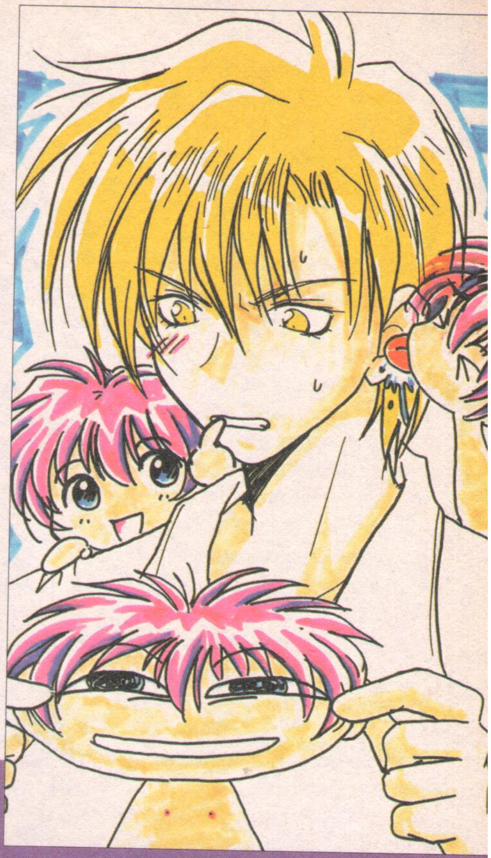
O ideal de beleza andrógina não foi inventado pelas mangakás, ela simplesmente existe dentro da cultura japonesa. Lá, o belo está associado à delicadeza, ao equilíbrio, às coisas pequenas, aparentemente frágeis. O bishounen (rapaz bonito) já parecia atraente, tanto aos homens quanto às mulheres, desde muito, muito tempo. Aliás, mesmo em produções shounen, nós temos esses ideais materializados em algumas personagens, como o Kurama, por exemplo. Isso sem falar que a beleza andrógina, com ou sem sugestão homoerótica, está cada vez mais presente no Ocidente, também. Dêem uma olhada em filmes como "Entrevista com o Vampiro" ou no visual de alguns atores que se tornam ídolos adolescentes.

Quando o assunto é shoujo, esse ideal de beleza é levado a extremos, e um dos parâmetros desse modelo são as atrizes que fazem os papéis masculinos no Teatro Takarazuka, as otokoyaku, termo que soma a palavra homem + sombra. O Takarazuka, fundado em 1913, mistura música e representação e é um teatro onde as mulheres fazem todos os papéis. Seus musicais, com atrizes de olhos bem destacados pela maquiagem, influenciaram gente como Osamu Tezuka e Ryoko Ikeda, assim como muito da noção de beleza masculina, ou andrógina que impera em boa parte do universo do shoujo mangá. As atrizes que representam os papéis masculinos são veneradas pelas fãs e seus maneirismos podem ser vistos em muitas personagens masculinas – ou andróginas – dos mangás femininos. A androginia atrai as japonesas e o Takarazuka é sucesso há décadas.

Antes de falar da questão das características masculinas e femininas, é preciso esclarecer que comportamentos, ou papéis de gênero, são culturalmente estabelecidos e historicamente construídos. Assim, nenhuma mulher é naturalmente dócil e recatada, ou um homem é naturalmente violento e competitivo. Em algumas sociedades, os papéis masculinos e femininos são mais ou menos rígidos, e os dois sexos têm esferas de ação muito distintas. É nesse modelo que o Japão poderia ser enquadrado. Espera-se, até hoje, que as mulheres tenham como objetivos de vida o casamento e a maternidade, e elas eram educadas para tal; só que o mundo se tornava cada vez mais moderno e o pensamento feminista não estava ausente do Japão, mesmo nos anos 70. É nesse contexto que autoras como Takemiya Keiko e Hagio Moto, utilizando-se de colégios internos europeus ou de ambiente de ficção científica, vão apresentar personagens que trariam em si características que pertenceriam aos dois sexos, ao mesmo tempo em que tentavam se libertar das amarras impostas pelos papéis sociais.



Gravitation



Tempos atrás, um amigo, depois de ler um capítulo da Janela de Orpheus, de Ryoko Ikeda, reclamou que os personagens masculinos não agiam como homens de verdade, e que, por isso, a história era inverossímil. Concordo com ele em parte, pois Ikeda não criou homens de verdade, ela idealizou homens que sabiam apreciar a beleza e viver o amor, indo além do que seria esperado como comportamento masculino. É isso que muitas autoras fazem até os dias de hoje, e é assim que as coisas funcionam no universo do shoujo mangá. Assim, consciente ou inconscientemente, algumas autoras, até os dias de hoje, estão questionando os comportamentos, idealizando pessoas que poderiam ser vistas menos como homens ou mulheres e muito mais como seres humanos.

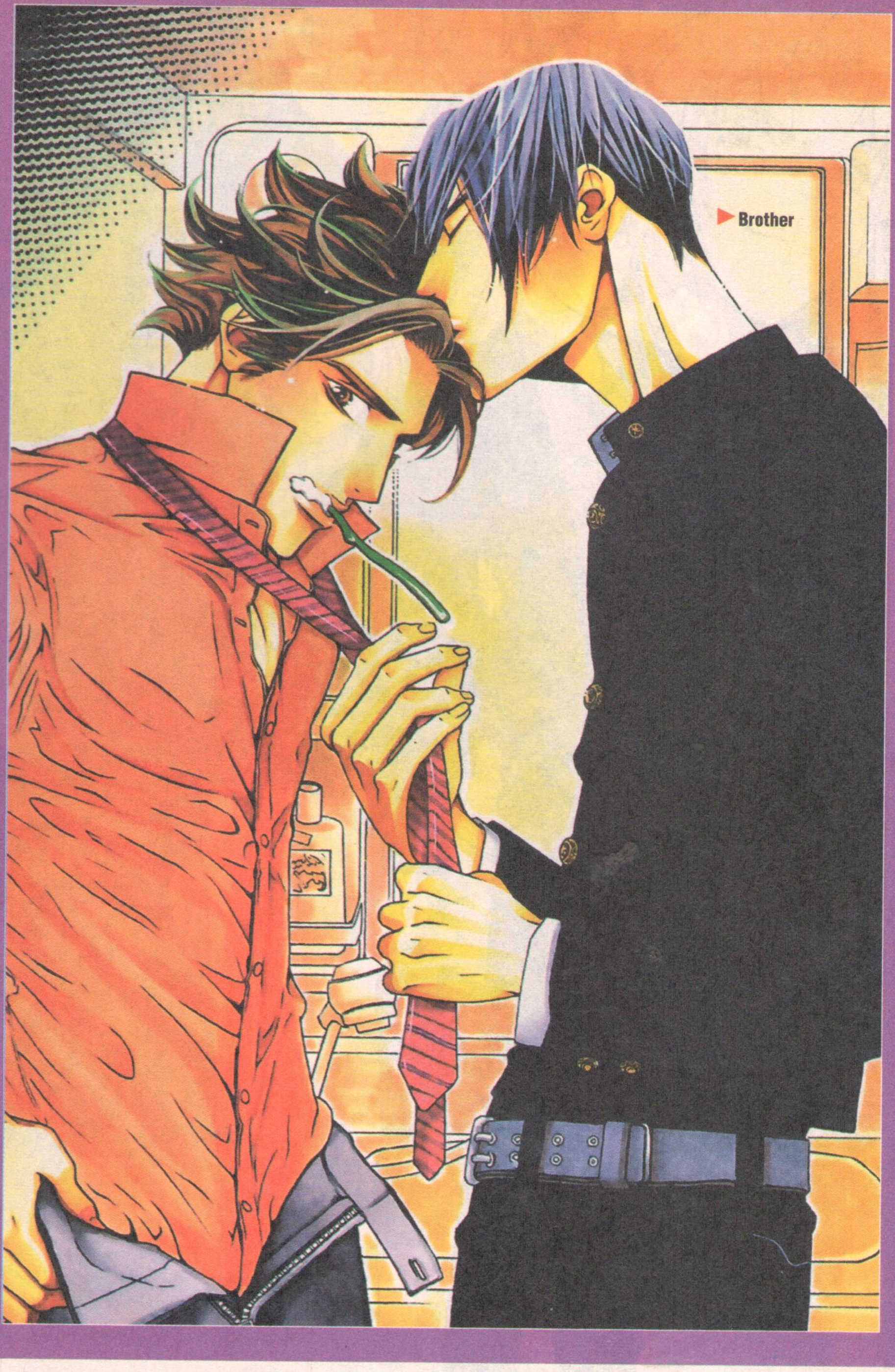
Outra característica muito marcante do yaoi é a presença de personagens complementares: o uke e o seme. O primeiro vem do verbo ukeru, receber; e o segundo, do verbo semeru, atacar. Em uma história yaoi padrão existe sempre o seme, que é mais alto, forte e determinado e que toma de assalto – muitas vezes usando de violência – o uke, que seria menor, mais delicado, submisso até, e profundamente apaixonado. Esse tipo de relacionamento sempre me lembra um pouco aquele que parecia ser comum na Grécia Clássica (séculos IV-V a.C.). Durante o processo de educação, o jovem (eromenos) ficava sob os cuidados de um cidadão mais velho (erastes). Entre eles se estabelecia uma relação homo-afetiva com funções pedagógicas, onde o maior tinha um papel ativo e o menor passivo. Essa forma de relacionamento também era considerada como superior àquela entre homens e mulheres.

De certa forma, em maior ou menor escala essa idéia funciona como um cânone dentro dos mangás. Assim, em todos os casais sempre deve haver diferença de altura. Essa "norma" é até mesmo passada em um dos volumes da coleção "Como Desenhar Mangá", que teve dois volumes publicados em nosso país. Por causa disso, certos pares – Kurama/Hiei ou Sanosuke/Kenshin, por exemplo – fazem tanto sucesso nos doujinshis yaoi. Mas o papel de uke ou seme pode ser trocado dependendo do gosto do autor ou da autora. Um personagem pode ser desenhado em tamanho menor ou maior, de forma que possa ser um uke ou seme mais adequado. Já vi doujinshis envolvendo os meninos de Cavaleiros do Zodíaco, de forma que os pares podem ser variados. Nunca li, mas já vi fãs comentando mangás yaoi onde os personagens mudavam de posição dentro da história. ➤

De novo, o que impera é a idealização, pois qualquer um que tenha mínimo conhecimento sobre relacionamentos homoeróticos sabe que não existe essa rigidez na vida real. Talvez exatamente por isso os homossexuais japoneses não se identifiquem com o material yaoi, que não é nada mais do que a construção que mulheres heterossexuais fazem do universo gay. Aliás, não somente sobre ele, mas, também, sobre as amizades extremadas entre homens e o seu mundo de companheirismo que parece excluir as mulheres. Interessante é que exatamente por causa desse suposto companheirismo e amizade "até a morte", vendido semanalmente em revistas com a Shonen Jump, que muitas autoras e leitoras de yaoi terminam por identificar o amor entre homens como superior a todos os outros.

Alguns estudiosos do shoujo mangá, como o antropólogo americano Matt Thorn, buscam algumas explicações para o sucesso das histórias shounen-ai e yaoi entre as japonesas. Uma delas, para esse autor, seria a de que esse tipo de história representa um relacionamento mais eqüitativo entre homens e mulheres, pois sendo ambos os personagens masculinos – pelo menos em relação ao seu lugar social –, gozariam de total liberdade para expressar seu amor, o que em uma sociedade como a japonesa nem sempre é possível, principalmente para as mulheres. Logo, esses mangás seriam representações dissimuladas de relacionamentos heterossexuais, ou mesmo lesbianos.

Outra explicação é a de que esses mangás teriam função pedagógica, pois reforçariam uma idealização de romances com características não-agressivas, isto é, as meninas aprenderiam sobre os relacionamentos amorosos sem os riscos de violência ou gravidez indesejada, pois eles seriam protagonizados somente por homens. Daí, a representação andrógina dos personagens quase sempre desprovidos de características masculinas secundárias, como a barba.



Brother

Quando se trata de doujinhsis há o abrandamento dos traços agressivos de personagens shounen a ponto de ser até difícil reconhecê-los. Claro que quem conhece material yaoi mais hardcore sabe que a violência de vários tipos está mais do que presente em muitas histórias, tirando um pouco da legitimidade deste argumento.

Alguns autores apontam ainda que através dos mangás yaoi as consumidoras estariam se libertando do fato de serem mulheres – pelo menos enquanto durar a leitura – podendo viver romances que não teriam como obrigação final o casamento, com provável esfriamento da relação e seus muitos encargos sociais. Daí duas idealizações correntes: o amor homossexual é superior ao amor heterossexual por ser mais livre e os homossexuais seriam os companheiros ideais para as mulheres, pois seriam mais compreensivos e amorosos. Infelizmente para as japonesas – e já existem estudos sobre esse fenômeno – os homossexuais não pensam o mesmo e como maridos podem ser tão machistas e pouco compreensivos quanto os heterossexuais.

De qualquer forma, não existe consenso sobre o porquê do sucesso dos yaoi, mas o fato é que o público feminino japonês não pára de produzir mais e mais material para alimentar o mercado e a imaginação das leitoras. Esse gosto é tão pronunciado que cada vez mais o subtexto yaoi está presente nos materiais mainstream, sendo talvez os exemplos mais conhecidos aqui os das obras das meninas do CLAMP que sempre colocam situações, relacionamentos reais ou apenas sugeridos, e personagens que sugiram certa dubiedade sexual. Isso é muito visível em Rayearth, Card Captor Sakura, X, e bem explícito em Tokyo Babylon, todos publicados no Brasil. Aliás, o grupo CLAMP começou fazendo fanzines nos anos 80, ou seja, em pleno boom do yaoi.

E fora do Japão?

Fora do Japão cresce o interesse pelos mangás yaoi e somente entre o público feminino. Em muitos casos, o interesse nasceu a partir de fanzines em cima de séries shounen, como Gundam Wing ou Slam Dunk. Muitos que condenam o yaoi ou se sentem incomodados por esse tipo de história dizem que se trata de uma "modinha" que nada tem a ver com a cultura latina. Só que o que essas pessoas perdem de vista é que brincadeiras – grosseiras ou não – com a sexualidade de alguns heróis, como Batman e Robin, povoam nosso imaginário bem antes do boom dos mangás, e o slash, histórias que inventam casais gays que não existiam nos originais, é muito comuns há décadas. Spock e Kirk de Jornada nas Estrelas que o digam!

Moda ou não, o fato é que os mangás e animês yaoi são histórias diferentes e que têm sido vistas como interessantes até por homossexuais ocidentais. Afinal, idealizados ou não, são romances gays, algo raríssimo nas HQs ocidentais. Assim, o yaoi é visto como um gênero inclusivo e positivo. E, claro, os fãs de yaoi são ardorosos, organizados e muito produtivos, usando a internet para divulgar seus trabalhos. E não adianta reclamar, bastou gerar dubiedade, ou mesmo sem isso, para se tornar protagonista ou coadjuvante de um fanfic ou fanart yaoi. Como a onda transcende aos animes, não raro os filmes de sucesso, como Harry Potter ou O Senhor dos Anéis, também acabam gerando farto material em estilo mangá e que recebe o rótulo de yaoi.

▶ Gravitation
KOYUKI
GRAVITATION
LOVE

Aqui no Ocidente, Brasil incluso, conforme a febre dos animês e mangás se transforma em algo não-passageiro, o número de fãs do gênero cresce cada vez mais. Infelizmente, nenhuma editora teve coragem de publicar nada do gênero. Aliás, o preconceito é tão grande contra tudo o que é gay ou feminino, que muita gente insinua que todos os shoujos são yaois, para tentar afastar os leitores. E, por causa dessas e outras, nosso mercado continua tão fechado, mesquinho e excludente. ➤

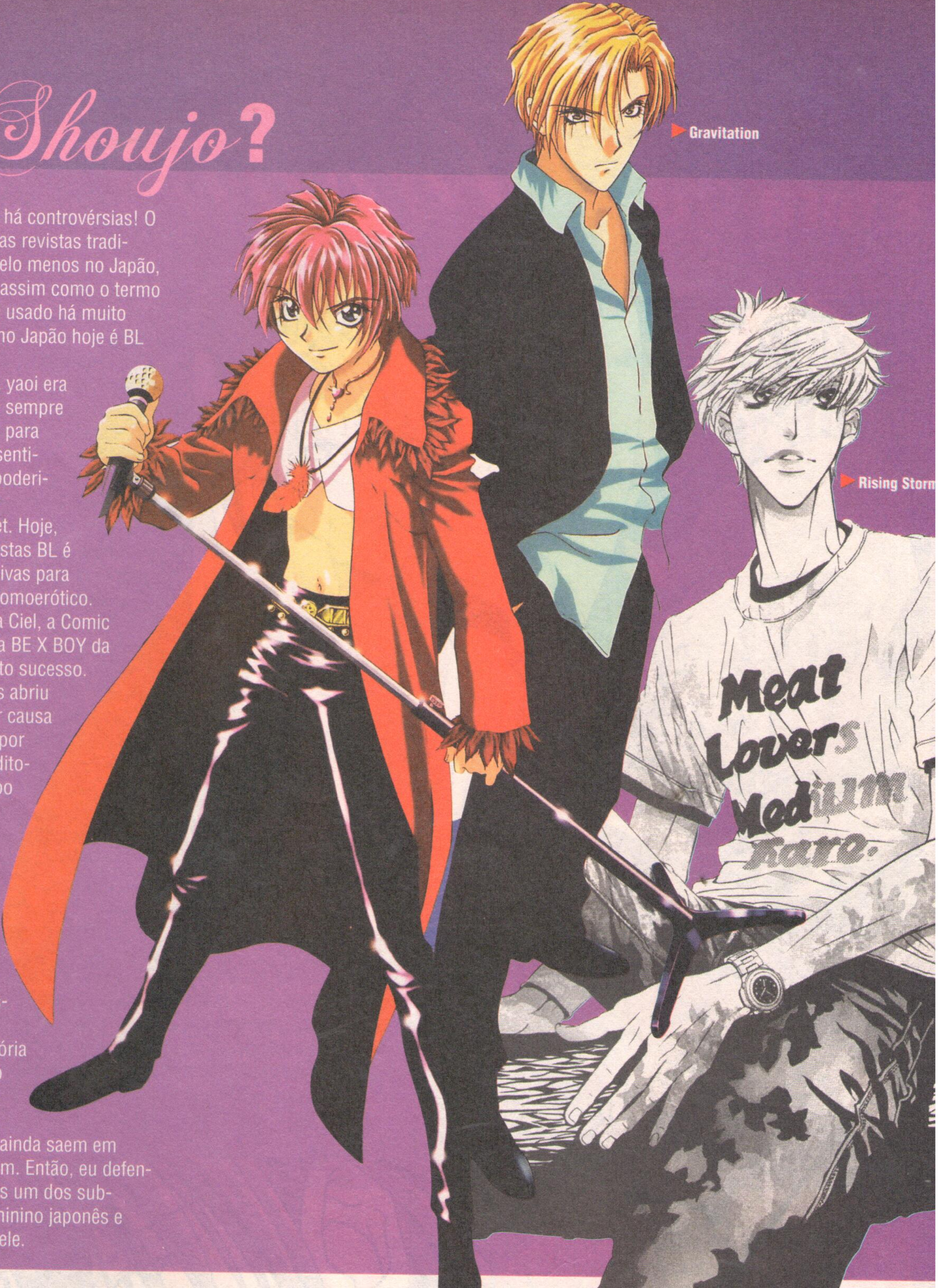
▶ Gravitation

Yaoi é Shoujo?

Começo dizendo que há controvérsias! O termo yaoi surgiu fora das revistas tradicionais e, hoje em dia, pelo menos no Japão, vem caindo em desuso, assim como o termo shounen-ai, que já não é usado há muito tempo. A sigla corrente no Japão hoje é BL (Boys' Love).

Nos seus primórdios, yaoi era usado para histórias que sempre tinham sexo; shounen-ai para histórias centradas nos sentimentos. Esses mangás poderiam aparecer em revistas comuns como a Margaret. Hoje, porém, o número de revistas BL é imenso e elas são exclusivas para mangás com conteúdo homoerótico. Revistas como a Chara, a Ciel, a Comic June, e, principalmente, a BE X BOY da editora Biblos fazem muito sucesso. Sinal disso é que a Biblos abriu falência em abril, não por causa do seu material BL, mas por causa de uma parte da editora que publicava outro tipo de literatura. Os fãs se desesperaram, mas em menos de um mês a continuação da BE X BOY e suas séries por outra editora já estava mais que garantida.

Voltando ao ponto, mesmo que existam revistas especializadas em BL/Yaoi, esse tipo de história nasceu dentro dos shoujo mangás e continua muito ligado ao seu universo. Fora isso, quadrinhos BL ainda saem em revistas shoujo mainstream. Então, eu defendo que yaoi é shoujo, mais um dos subgêneros do quadrinho feminino japonês e ainda não independente dele.



Gravitation

Rising Storm

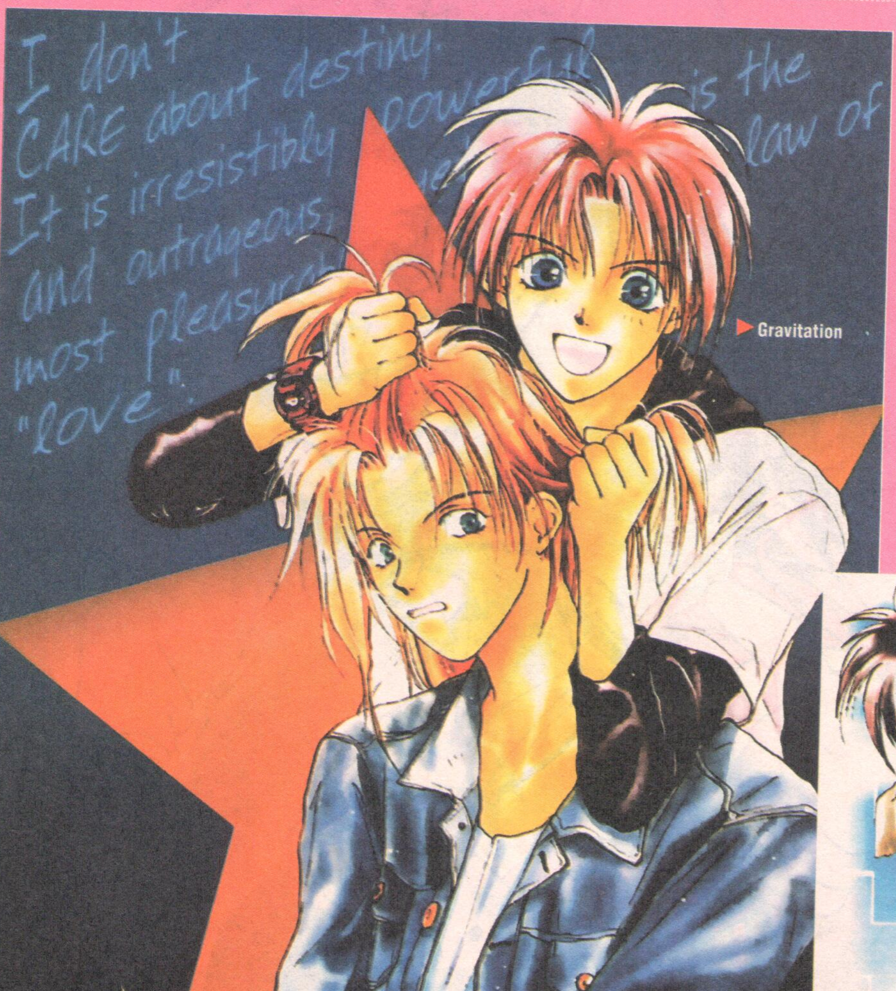
A febre yaoi

No Ocidente, hoje, há muito material yaoi publicado nos EUA e na Itália, principalmente. E não somente mangás, mas também novelas. O mercado é tão grande e tentador que até games estão sendo produzidos no Japão, em inglês, para alcançar um público mais amplo. A editora Tokyopop abriu uma divisão chamada Blu, somente para a publicação de material BL.

Se você quiser começar a ler yaoi, sugiro Gravitation, de Maki Murakami, que tem série de OVAs, animê para a TV e mangá. Outra boa pedida é Loveless, de Yun Kouga, que também tem animê. Da mesma autora, eu recomendo um mangá de anjos, Earthian, que considero uma pequena obra-prima do shounen-ai. O animê da série Gakuen Heaven, que veio de um game com character design de You Higuri, é uma boa pedida para quem quer assistir a algo yaoi com muita comédia e piadas com o próprio gênero. Agora, se você lê japonês, não deixe de procurar por Tooma no Shinzou, um dos melhores mangás que já vi. Da mesma Hagio Moto, é possível encontrar, em inglês, duas obras shounen-ai de ficção científica, A'A e They Were Eleven. São imperdíveis.

Queria contar rapidamente a história de cada uma dessas obras, mas vai ficar para matérias futuras. Quem sabe alguma delas aparece por aqui ainda este ano?

Mas, se você procurar na net, certamente descobrirá um mundo sem limites. Sugiro uma primeira parada no site Aestheticism. É um bom lugar para começar.

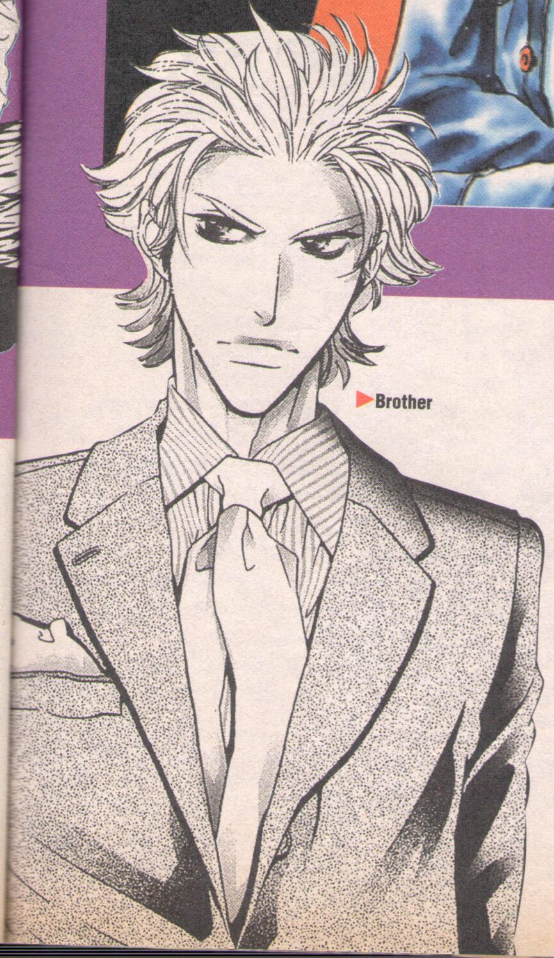


Gravitation

Qual o termo correto?

Muitos fãs ocidentais puristas defendem que o termo adequado a ser utilizado é BL, pois shounen-ai não existe mais e yaoi só se aplicava aos antigos fanzines. Até acredito que o ponto de vista seja correto, em termos bem puristas. O problema é que aqui no Ocidente a coisa é muito recente e não vejo por que matar o termo yaoi ou shounen-ai quando as pessoas nem assimilaram direito ainda. Obviamente, muita gente nunca leu um mangá yaoi na vida e acha que entende da coisa, seja para elogiar ou criticar. O importante sempre é dar uma olhada antes de falar. Outro ponto válido é separar os fanzines das obras comerciais. Muita gente faz slash, e acha que está fazendo yaoi de verdade, o que nem sempre é uma realidade. Sugestão: use o que quiser, mas nunca pose de dono ou dona da verdade!

Gravitation



Brother

Sociedade mais *aberta?*

A primeira coisa a ser desmistificada, porque muitos fãs caem nessa balela, é a idéia de que o Japão seria a terra da liberdade sexual, enquanto o Ocidente seria o lugar da repressão. Tal idéia é no mínimo imprecisa. Para muitas pessoas, a repressão sexual e a perseguição a todos que recusam a heterossexualidade compulsória parece ligada somente ao cristianismo e a outras religiões monoteístas.

Japoneses, em sua maioria, não são cristãos e representavam o sexo com certa liberdade em sua arte tradicional. Assim, alguns acreditam que a coisa por lá seria muito mais livre. Seja lá ou aqui, existem papéis sociais, comportamentos permitidos ou não, que nos são impostos e ajudam a nos moldar. Mesmo que no Japão não haja o peso da idéia de pecado, todos são pressionados à padronização. Existe noção de transgressão e, com certeza, uma ênfase muito grande na idéia de dever. Por mais que cada vez as pessoas se revoltem contra esses padrões, tanto aqui, como lá, casar e deixar descendência ainda faz parte desse processo ideal de socialização, independente de você gostar de "meninos ou meninas", ou dos dois. E, no caso da cultura japonesa, o ideal é se encaixar, disciplinando-se e esmerando-se naquilo que você faz, até atingir a perfeição. ►

Gravitation

Quem assistiu ao excelente filme Tabu (Gohatto, 1999), que se passa na época das guerras que culminaram com a Revolução Meiji, já deve ter entendido aonde eu quero chegar. Resumo da história: Senzaburo, o típico bishounen, representava o ideal de beleza e todos os outros guerreiros ficaram deslumbrados por ele; fora isso, o rapaz era um excelente espadachim. Ninguém estava nem aí para o fato de Senzaburo satisfazer os desejos sexuais dos companheiros, pois o importante é que continuassem cumprindo com os seus deveres. Como todos queriam o monopólio do rapaz, começou a haver brigas e conseqüente quebra de disciplina. Em nenhum momento o comportamento sexual dos sujeitos é estigmatizado, desde que a ordem social seja mantida.

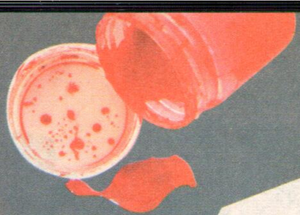
Pensem na questão da homossexualidade no Japão por esse prisma, acrescentem que tudo o que é "feminino" é menos importante e que por influência Ocidental os japoneses passaram a imitar comportamentos ditos "civilizados" – recomendo o filme O Último Samurai – e temos um quadro mais completo da questão. Mas esse é o mundo real e tanto o yaoi como o shounen-ai não se prendem à realidade e, sim, a subvertem, a recriam. Isso é apontado como negativo por Matt Thorn, pois cria uma falsa imagem dos homossexuais, que as meninas japonesas carregam para a vida adulta. Muitas delas idealizam os homens gays como pares perfeitos, homens ideais, a partir do que lêem nos mangás, e se frustram quando percebem que a coisa não é bem assim. Em contrapartida, os meios de comunicação japoneses, a TV em especial, vendem a imagem do gay como alguém doentio ou ridículo. Enfim, mangás e animês nem sempre têm um pé na realidade.

Na Internet

- Matt Thorn Shoujo Manga Page (www.matt-thorn.com) ;
- Aestheticism (www.aestheticism.com) ;
- Shoujo Manga Outline (www.shoujo-manga.net) ;
- Boys' Love, Yaoi, and Art Education Issues of Power and Pedagogy (www.csuchico.edu/~mtoku/vc/Articles/toku/Wil_Toku_BoysLove.html) ;
- Entrevista com Hagio Moto (www.nsknet.or.jp/~lotus/OdysseaPress/HMotointerview.htm) ;
- Site de Yun Kuga (www.kokonoe.com) ;
- Site de You Higuro (www.diana.dti.ne.jp/~higuri/);
- Site do filme Gohatto (www.asia.cinedie.com/gohatto.htm).

Livros

- ROBERTESON, Jennifer. Takarazuka: Sexual Politics and Popular Culture in Modern Japan. Califórnia: University of California, 1998
- SCHODT, Frederick L. Dreamland Japan: Writings on Modern Manga Califórnia: Stone Bridge, 1996



NÃO FIQUE DE BRAÇOS CRUZADOS!

Guia Oficial DC Comics
Desenhos e Roteiros
Denny O'Neil e Klaus Janson
Caixa com dois livros
R$ 139,00

Colonnese
A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres
R$ 16,90

Mozart Couto

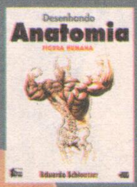
Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Vol. 1
R$ 16,90

Mozart Couto

Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Vol. 2
R$ 16,90

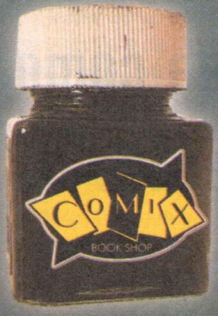
Rodolfo
ZALLA

O Desenho Magnífico de Rodolfo Zalla
R$ 16,90


Desenhando
Anatomia
Eduardo Schloesser

Desenhando Anatomia
por Eduardo Schloesser
R$ 16,90

Com os livros de pintura e desenho da Comix Book Shop você não tem mais motivos para deixar de mostrar todo o seu talento.


COMIX
BOOK SHOP

COMIX BOOK SHOP
Al. Jaú, 1998 - São Paulo/SP
Fone: (11) 3083-2142
www.comix.com.br

Mistura de CULTURAS!

▶ Hiroshi Kitadani, Ricardo Cruz, Yumi Matsuzawa e Masaaki

O **Anime Friends** 2006 bate todos os recordes e já se consolida como um dos principais eventos da América Latina!

Crescimento de público!

Realizado entre os dias 13 e 16 de julho na Universidade UniSant´Anna EM São Paulo, o Anime Friends se consolidou de vez como um dos maiores acontecimentos do gênero de toda a América Latina, podendo ser comparado aos grandes eventos também realizados no Japão.

Com produção da Yamato Comunicações e Eventos, uma divisão da Yamato Corporation – que atua no mercado há 15 anos – e que não poupou esforços na organização, o AF prova mais uma vez que os fãs de animês e mangás não são apenas um pequeno gueto, mas um grande grupo que vem crescendo, a cada instante.

A expectativa de público para o Anime Friends 2006 era de 50 mil pessoas para os 4 dias de evento, sendo o domingo o dia mais movimentado, atingindo 45% do público total. O público, na sua grande maioria jovem, varia entre 15 e 28 anos de idade.

Até o fechamento, não conseguimos os números oficiais, mas ao que parece, o público ultrapassou a marca esperada, batendo um novo recorde.

O local...

Eu, particularmente, acho interessante esta divisão do Anime Friends, gosto da idéia da estrutura principal estar dentro de um prédio, onde cada andar pode ser especifico de um assunto. No entanto, acho que será preciso estudar soluções funcionais para a distribuição dos estandes, pois na forma atual (concentrando tudo no subsolo, térreo, mezanino e primeiro andar), a simples tentativa de andar pelo prédio torna-se algo pra lá de chato.

A solução, a meu ver, é simples, uma divisão maior dos estandes, deixando cada um dos principais (como Editora JBC, Conrad, Comix e Level UP!) em andares diferentes. Isso criaria até a possibilidade de cada empresa patrocinar "seu" andar, e tematizá-lo da forma que melhor entender.

Bom, voltando à distribuição atual do espaço, no último andar do prédio ficaram concentrados os auditórios (onde ocorreram as principais palestras) e salas de karaokê (onde ocorreram não apenas os concursos, mas a categoria livre); no 5º andar, a área destinada ao Press Start – evento temático de games que acontece tradicionalmente nos eventos da empresa – onde era disponível participar de diversos campeonatos e jogar os principais games do momento em telões; nos 3º e 4º andares aconteceram o Fanzine Expo – Maio realizado por fanzineiros de todo Brasil, que contou com mais de cem participantes, mostrando que o nível de alguns deles chegou ao profissional. Nesses andares estavam presentes também algumas salas temáticas com grupos de exibições e alguns assuntos bem distintos, como Star Wars e Chaves. Finalizando, no 2º andar rolou o Animestudio e, no 1º, o RPG Festival.

O evento não acontecia apenas no prédio da faculdade, havia ainda duas grandes áreas: o Palco Principal - ao ar livre – que é o primeiro espaço do evento e onde ocorrem as grandes apresentações como shows de bandas, o Oscar da Dublagem e as apresentações internacionais; e o segundo palco - o Palco Cosplay - foi montado exclusivamente para todas as apresentações relacionados a cosplay - concursos e teatro. Lá ocorreram todos os dias o Concurso Cosplay nas três categorias - Desfile, Tradicional e Livre. ➤

Oscar da Dublagem

Em sua quarta edição, a premiação mais uma vez foi um sucesso de público e crítica. Foram mais de 30 dubladores presentes – de SP e RJ – que em ritmo de festa concorreram em diversas categorias. Falando nisso, foi muito discutida entre os próprios dubladores a questão da divisão dos trabalhos que concorrem ao prêmio. Na opinião da grande maioria, deveria haver categorias distintas para animês, séries e filmes. Mas isso é algo que a organização deve estudar. Confira a lista dos ganhadores relacionados a animês:

As atrações!

No quesito de atividades, o Anime Friends peca em apenas uma área: nas palestras. Um evento tão grande e da importância do AF poderia aproveitar mais seu espaço para divulgar assuntos importantes, com palestras com editoras, desenhistas, roteiristas e tudo mais ligado ao mercado. Fora isso, workshops e cursos seriam bem-vindos.

Mas no geral, há atividades para todos os gostos. Desde as básicas de um evento temático, como Anime Quiz, Animekê, Concurso de Cosplay, Exibições, Campeonatos, até coisas mais específicas como Teatro, Concursos de Ilustrações, Shows de Bandas e Exposições.

Há ainda uma divisão muito inteligente dentro do Friends que são os mini-eventos temáticos, que são: Press Start: a proposta central do Press Start é oferecer ao público o que há de melhor em jogos eletrônicos, desde os clássicos Arcades até os consoles de última geração; Fanzine Expo: o Fanzine EXPO é um evento que incentiva a produção e venda de fanzines (publicações independentes de artistas amadores e profissionais); Oscar da Dublagem: o prêmio de dublagem vai para a sua quarta edição. Neste espaço são homenageados os dubladores de maior destaque nas produções selecionadas em diversas categorias, os votos são feitos tanto pelo público quanto por um júri especializado; e o Super Friends Spirit: Este é o momento mais esperado pela maioria dos fãs, pois os artistas são os cantores originais de alguns temas de desenho animado ou seriado japonês.

Outra atração que merece destaque foi o estande da Leveul UP! – o maior do evento e que trouxe atividades diárias com seu jogo online mais consagrado: o Ragnarök – além da apresentação da novidade Grand Chase, um divertido game de luta. Fora isso, o estande da empresa exibiu episódios de Ragnarök the Animation e ainda trouxe dubladores do animê para divulgar a série.

STAFF
CONRAD

ANIMATION
GRAND CHASE
Heritage
O COMEÇO DE UMA NOVA JORNADA!

Melhor Dublador Coadjuvante:
Hermes Baroli (Roy Mustang - FullMetal Alquemist - Álamo)

Melhor Revelação:
Samira Fernandes (Sakura - Sakura Wars - Centauro)

Homenagem aos Dubladores Falecidos:
Newton da Matta/ Bussunda/ Mário Vilela

Melhor Redublagem ou Continuação:
Pokémon - 7ª temporada (Edeli Cremonese – Centauro)

Melhor Trilha Sonora Adaptada:
Pokémon Advanced
(Fernando Janson - Centauro)

Melhor Tradução / Adaptação:
FullMetal Alchemist (Marcelo Del Greco e Arnaldo Oka - Álamo)

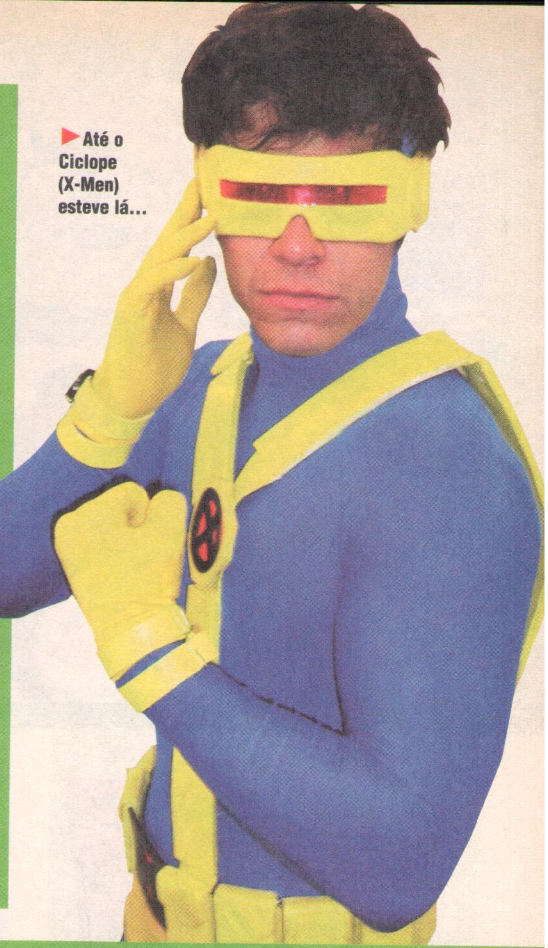
Melhor Dubladora:
Fernanda Fernandes (Kim - Kim Possible - Delart)

Melhor Dublador:
Marcelo Campos
(Edward Elric - FullMetal Alquemist - Álamo)

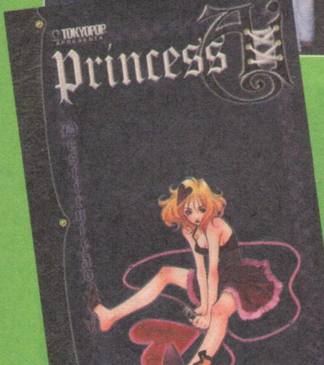
Melhor Dublagem:
FullMetal Alquemist (Álamo / Animax)

Marcelo Campos e família

César (Dublart) e Hermes Baroli


Até o Ciclope (X-Men) esteve lá...

Conrad – A editora mais mangá do Brasil!



Princess Ai

Cinderalla

Lançando seu novo slogan durante o evento, a Conrad Editora investiu pesado e preparou muitos lançamentos para o evento, tudo para aproveitar a divulgação e aumentar suas vendas.

As atividades da Conrad foram muitas, a editora preparou um espaço especial onde foi realizada uma série de atividades. No Lounge da Conrad, houve exibições de animês como Cavaleiros do Zodíaco, Monster e Slam Dunk; campeonatos de Sudoku e de Slam Dunk além da aguardada sessão de autógrafos com os cantores internacionais Hiroshi Kitadani (cantor da música-tema de One Piece) e Yumi Matsuzawa (cantora do tema de abertura de Cavaleiros do Zodíaco – Saga Hades).

Outros destaques foram as palestras com Marcel R. Goto e Rogério de Campos comentando o lançamento do livro Mangá – Como o Japão Reinventou os Quadrinhos e a apresentação dos futuros lançamentos com Alexandre Linares.

Sobre esta última, os fãs não têm do que reclamar, Linares (que já foi entrevistado pela NT na edição 4) divulgou diversos lançamentos ainda para 2006. Confira: Battle Royale (Koushun Takami/Masayuki Taguchi), Goumert (Jiro Taniguchi), Kajika (Akira Toriyama), Delivery Service of Corpse (Eiji Ohtsuka/Housui Yamazaki), Nekomajin (Akira Toriyama), Strain (Buronsone/Ryoichi Ikegami), Tempest (Senno Knife), Panorama of Hell (Hideshi Hino) e o mahwa Warcraft (Kim Jae-Hwan). Importante lembrar que os títulos ainda são provisórios.

Nausicãa

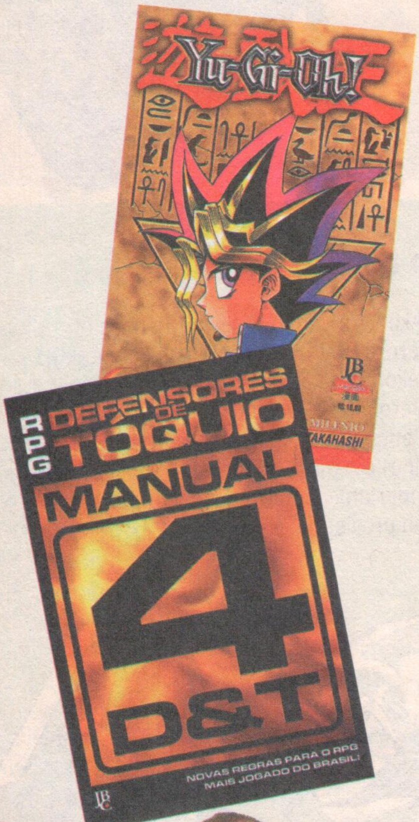
COMIX BOOK SHOP
BOOK SHOP

COMIX EM DOSE DUPLA!

Uma das lojas mais conhecidas do Brasil marcou presença com dois estandes diferentes!

Na opinião dos visitantes, um evento que não possua estande da Comix Book Shop não é a mesma coisa. Aquele curioso logo preto e amarelo causa uma espécie de fascínio entre os fãs, que fazem filas enormes para completar suas coleções.

Como não podia deixar de ser, a Comix marcou presença no Anime Friends e dessa vez em dose dupla; com dois enormes estandes em andares diferentes, a loja inovou reservando um espaço exclusivo para mangás e outro para os mais variados títulos. Curiosamente, ambos estiveram sempre lotados. Além dos descontos, a loja vendeu exclusivamente os mangás da Panini e realizou o lançamento da nova edição da Neo Tokyo, que simplesmente esgotou!



JBC – Mangá é nossa língua!

O grande lançamento da editora foi o mangá de Yu-Gi-Oh! – um dos mais aguardados títulos pelos fãs brasileiros. Destaque para as atividades extras da editora...

A JBC caprichou no visual de seu enorme espaço durante o Anime Friends, além do estande onde eram vendidos seus mangás com descontos, a editora mais japonesa do Brasil reservou diversos espaços temáticos como uma sala reservada exclusivamente aos viciados em Pump It Up! que marcaram presença e sacudiram o esqueleto todos os dias, além de salas criadas para a divulgação do card game de Yu-Gi-Oh! e de Mesas 4 D&T – para divulgar um dos recentes lançamentos da editora. Outra coisa muito bacana foi a mangateca da editora, nesse espaço reservado era possível ler qualquer título já lançado pela JBC.

Um dos momentos mais esperados pelos fãs ocorreu no sábado, com uma palestra onde foram divulgados os próximos lançamentos da JBC para o ano de 2006 e início de 2007. Os editores Marcelo Del Greco, Julio Moreno e o tradutor chefe dos Mangás JBC, Arnaldo Oka, anunciaram mais três mangás e cinco livros, são eles: .hack (Tatsuya Hamazaki/Rei Izumi), Inu-Neko (Kyo Hatsuki) e Samurai Girl (Reiji Saiga/Sora Inoue) e os livros Love Hina Infinity, Samurai X Crônicas de um Samurai na Era Meiji, Gestos Japoneses, Aprenda Japonês Lendo Mangá e Técnicas de Mangá.

EDITORA
JBC
Mangás
漫画

▶ Marcelo Del Greco, Julio Moreno e Arnaldo Oka

Concurso de Ilustração

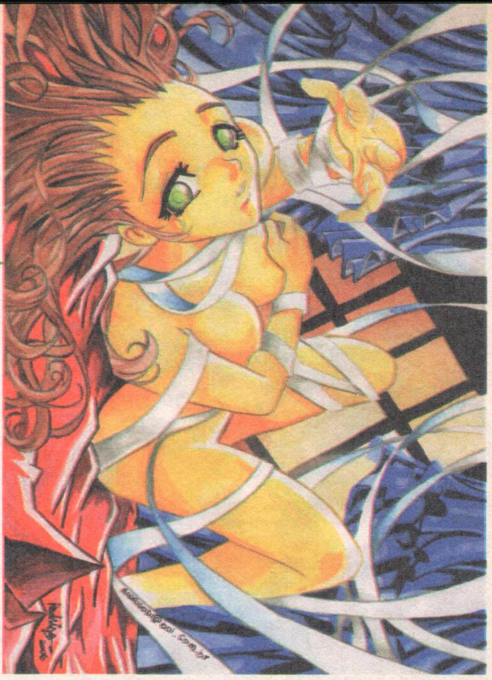
Na próxima edição, você conferirá todas as ilustrações vencedoras.

Categoria Livre
1º lugar: RODRIGO ROSA DE SOUZA - "AMARRAS"
2º lugar: Daisy Freitas - "Fantasia de Santa Clara"
3º lugar: Erick Augusto Ferreira - "Adaum e Eva"

Categoria PB
1º lugar: Leticia D. M. dos Santos - "Nostalgia"
2º lugar: Erick Augusto Ferreira - "Anjo da Noite obrigadu Giu"
3º lugar: Victor Vincenzo Scopacasa - "Upstair"

Categoria CG
1º lugar: Fernanda Chiella - "Mr. Wine"
2º lugar: Viviane Matsukuma - "Ao Entardecer"
3º lugar: Vince V. - "Dear Angel Zero"

YAOI
1º lugar: Francine de Oliveira Santiago - "Forever"
2º lugar: Cecilia Cherullo de Oliveira - "Wasser Und Fever"
3º lugar: Fernanda Chiella - "Asian Cowboy"



Olhem à vontade!
SIM
SIM
OH!

Vale tudo para divulgar o fanzine! Principalmente criatividade!

www.areae.com.br
curso de mangá
técnicas de pintura
quadrinhos
nigaoê
encomenda de arte
workshops em eventos
pranchas para apresenta
areae
areae escola de mangá

Desenhistas da AreaE fazendo ilustrações dos visitantes

Os shows principais

Confira quais foram as principais atrações no palco principal do evento, lembrando que você pode conferir todos os detalhes sobre os artistas internacionais na seção de entrevista desta edição, na página 82.

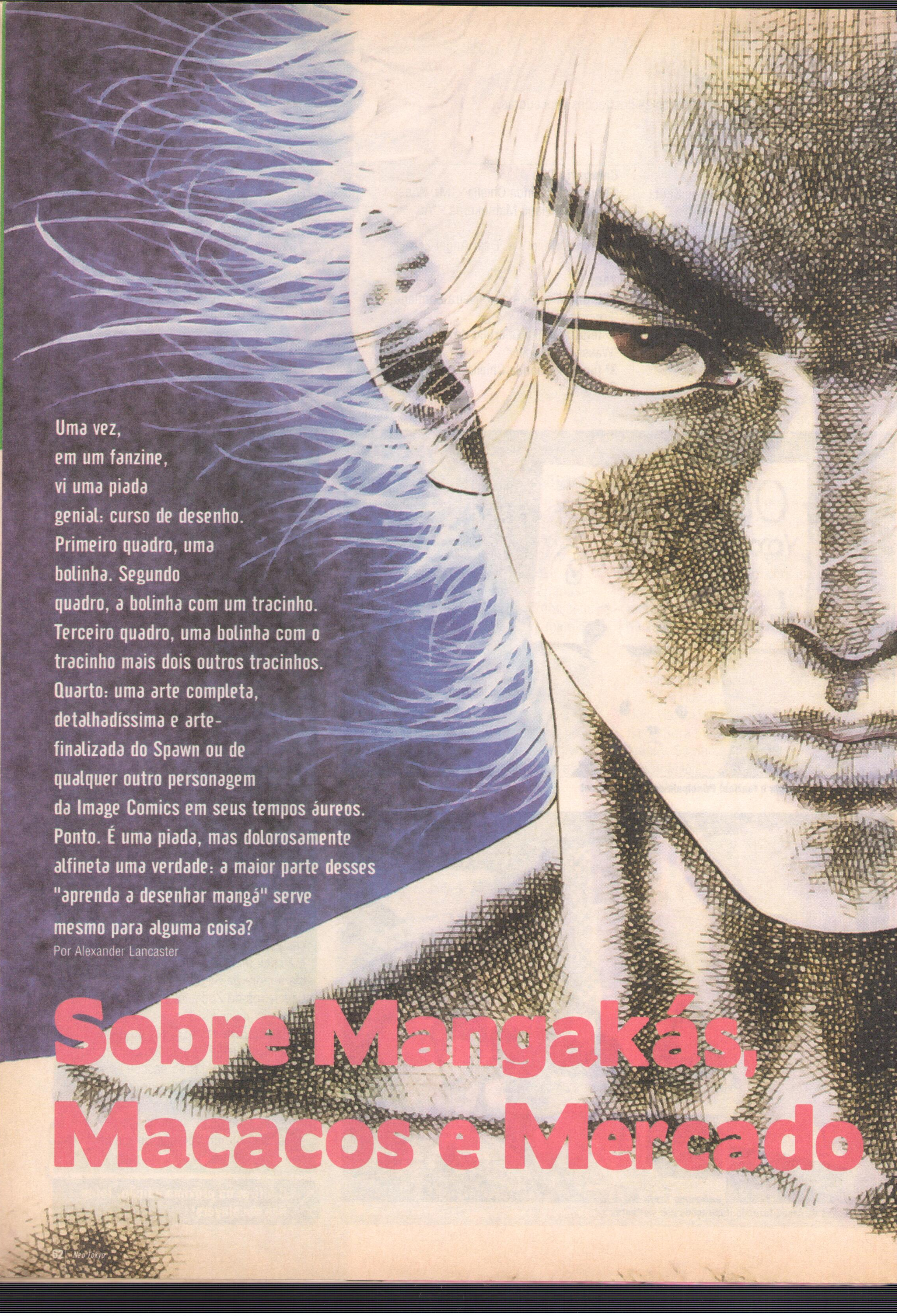
Hiroshi Kitadani: integrante do grupo JAM Project e cantor do tema do animê One Piece, um dos desenhos de maior audiência no Japão, que finalmente chegou neste ano ao Brasil pela emissora Cartoon Network.

Masaaki Endo: conhecido como "o jovem leão do anime song". Entre suas obras mais conhecidas dos brasileiros estão Street Fighter II V (exibido pelo SBT), Cowboy Bebop (apresentado pela Locomotion) e Cybaster (também já conhecido por meio do finado canal Locomotion, atual Animax).

Yumi Matsuzawa: a cantora japonesa Yumi Matsuzawa é considerada uma das melhores e mais bonitas intérpretes orientais. Entre seus trabalhos estão músicas dos animês Bucky e Gatekeepers. Mas seu maior sucesso é recente, a trilha sonora da Saga de Hades dos Cavaleiros do Zodíaco.

Massacration: um show do grupo brasileiro que se intitula "os deuses do metal". O Massacration nasceu como um quadro do programa humorístico Hermes e Renato (MTV) e acabou se consolidando como uma banda de verdade. O conjunto apresentou músicas de seu novo álbum.

Confira, na próxima edição, fotos dos cosplayers!



Sobre Mangakás, Macacos e Mercado

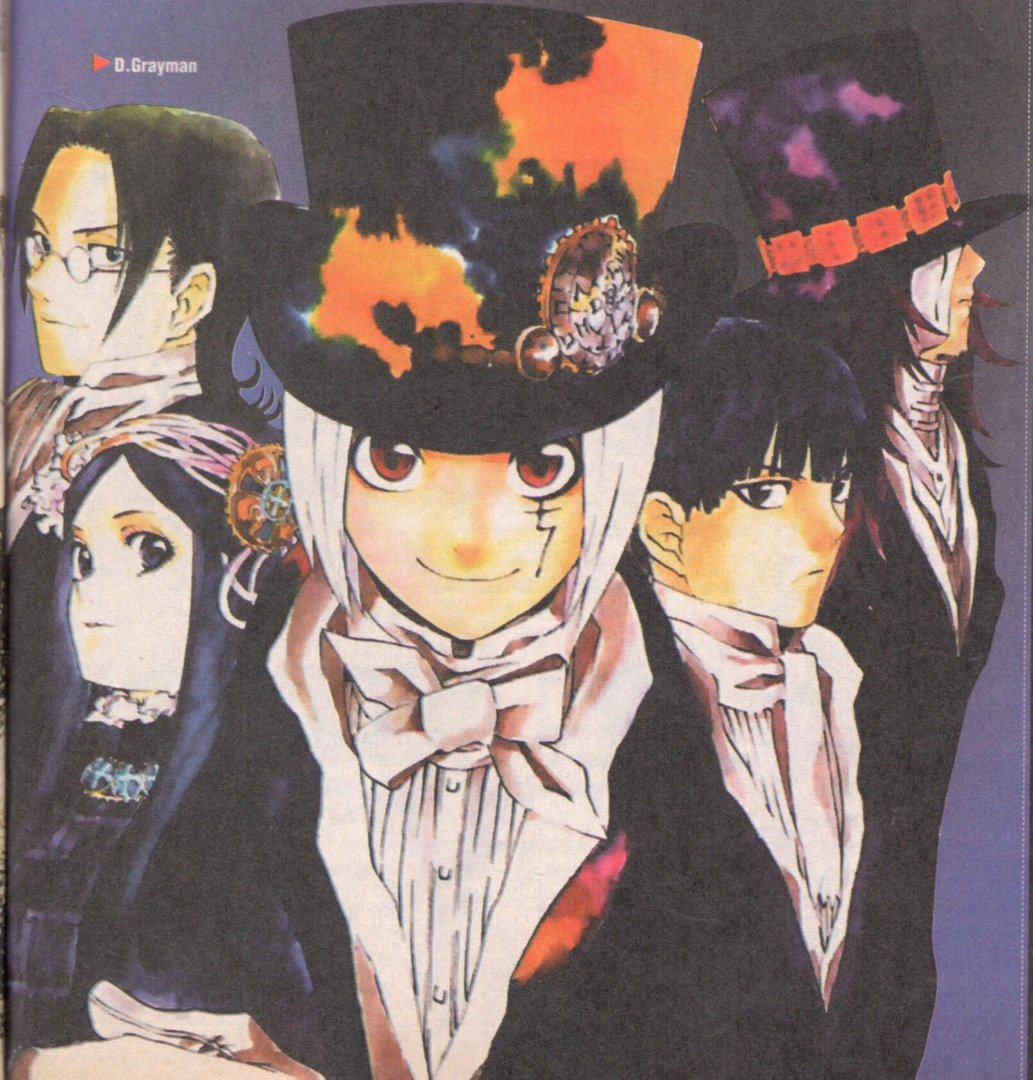
Uma vez, em um fanzine, vi uma piada genial: curso de desenho. Primeiro quadro, uma bolinha. Segundo quadro, a bolinha com um tracinho. Terceiro quadro, uma bolinha com o tracinho mais dois outros tracinhos. Quarto: uma arte completa, detalhadíssima e arte-finalizada do Spawn ou de qualquer outro personagem da Image Comics em seus tempos áureos. Ponto. É uma piada, mas dolorosamente alfineta uma verdade: a maior parte desses "aprenda a desenhar mangá" serve mesmo para alguma coisa?

Por Alexander Lancaster

Tenho a impressão de que os livros americanos e japoneses sobre desenho são mais úteis, mas há um bom motivo para isso: são manuais introdutórios para candidatos a empregos em indústrias que geram um bom dinheiro todo ano (no Japão, isso é eufemismo). Lógico que há suas picaretagens nesse ramo editorial. Em todo lugar elas existem e o nível desses livros, dado o volume, deve oscilar muito de acordo com os lugares onde eles são publicados. Mas o ponto é que os Estados Unidos têm um sistema auto-sustentável de subsistência nas gibiterias locais, as famigeradas comic stores: uma Shonen Jump americana tem cerca de 750 mil leitores mensais no mundo real, longe das gibiterias, de acordo com a própria Viz... enquanto um X-Men da vida galga o topo das vendas nas lojas especializadas na faixa dos cento e vinte a duzentos e cinqüenta mil exemplares vendidos todo mês.

Os quadrinhos americanos, herméticos sob o peso de cronologias intermináveis e dependendo cada vez mais de conhecimento enciclopédico sobre as mesmas para melhor serem entendidos e apreciados, dependem cada vez mais de um contingente de nerds conservadores que se opõem a grandes mudanças no status quo de seus personagens favoritos. Sorte que existem coisas como Age of Bronze, Ex-Machina e We3 (os dois últimos publicados no Brasil em edições especiais pela Panini), mas quem os lê realmente?

No entanto, esses nerds têm poder aquisitivo. E mesmo hermética, é uma indústria de poucos riscos e ganhos seguros: basta tocar os personagens medalhões para frente a fim de sustentar o mercado. O resto vai na aba dos seus chapéus. E, volta e meia, é preciso aparecer "jovens astros" para dar a entender que tudo está se renovando... quando na verdade não está se renovando (trazer de volta o Lanterna Verde dos anos cinqüenta, só porque um bando de vovôs sentia saudade é renovação? Trazer de volta o pijama amarelo e azul do Wolverine, quando o grande público já o via em trajes de couro preto nos cinemas e nos quadrinhos, é inovação?). Então, livros profissionais são necessários, e escolas como a de Joe Kubert, que manda vários garotos para o mercado de trabalho sustentado pelo público dessas comic stores, vão muito bem, obrigado.



D.Grayman

E na Terra do Sol Nascente?

No Japão essa obrigação dobra. Lá, quadrinhos são uma indústria milionária de amplo alcance popular. Todos lêem porque em algum momento da história do Japão, educação e alfabetização ganharam foro de prioridade nacional – e, na verdade, os próprios mangás para o público escolar trazem isso. Horas e horas de aula, o dia todo; disciplina pesada (convenhamos: no momento em que se decidiu educar o Japão, porque todo país passou por isso, se tornou necessário dobrar os refratários); tudo para gerar profissionais de ponta que se tornariam, ao crescer, a verdadeira fonte da prosperidade de um país que se levantou das cinzas radioativas de uma guerra para se tornar uma das grandes economias do mundo.

Os quadrinhos atendem uma necessidade imensa: a de diversão e válvula de escape para uma massa feita para estudar e trabalhar. Garotos que vão à escola e têm de fazer seus deveres de casa não têm tanto tempo assim para perder em frente à TV (embora percam assim mesmo). O sistema de antologias, temido por fãs de mangás mal acostumados a um sistema similar ao americano por aqui (um personagem por título, e olhe lá), turbina o mercado japonês e está mostrando resultados em outros lugares – recentemente uma pequena enquete feita na internet, ainda em andamento, mostra que boa parte dos fãs brasileiros não tem interesse em comprar uma antologia com vários personagens, preferindo as coisas como estão; mas isso só ajuda a manter aos mangás presos em um gueto (como estavam nos Estados Unidos antes do furacão Tokyopop), e, para citar um exemplo que deu certo, quem puxou as vendagens de Naruto e Kenshin às alturas nos Estados Unidos foi a sua difusão pela Shonen Jump local, tornando o lançamento do desenho animado do nosso jovem ninja, por lá, um verdadeiro estouro, já que ele construiu uma base de consumidores fiéis.

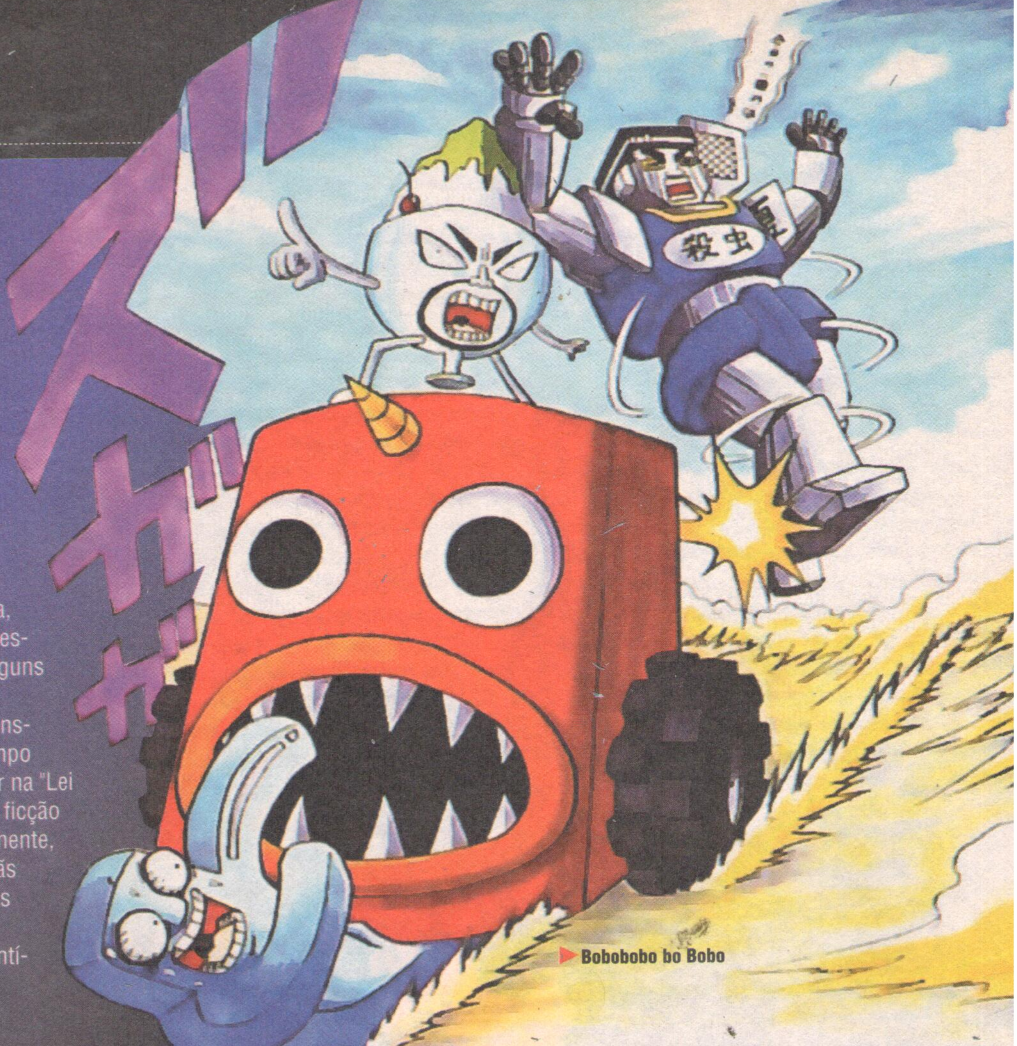
Em todo caso, o sistema de antologias que torna o mercado japonês o arrasa-quarteirão que é, também tem como característica uma alta rotatividade de criadores. Assim que uma série for cancelada, pelo desinteresse dos leitores, é preciso colocar uma nova no lugar imediatamente. E o mercado japonês, que gera franquias milionárias no caso dos grandes sucessos e pode ser significar altos salários, precisa de artistas novos em folha o tempo todo, trazendo novos conceitos e gerando dinheiro para todos que licenciarem a marca que acabaram de criar. E, claro, gerando uma bela grana em royalties (o percentual do artista graças ao direito autoral).

Ou nem tanto. Muitos artistas japoneses têm um padrão de vida classe média, mas pagam suas contas e vivem do que fazem, diferente de nossos artistas, que muitas vezes têm de largar os quadrinhos para que possam pensar em ter uma vida decente. Ou seja, mangá é uma indústria do qual muita gente vive sem ser necessariamente o gênio da raça. E isso não é algo ruim. ➤

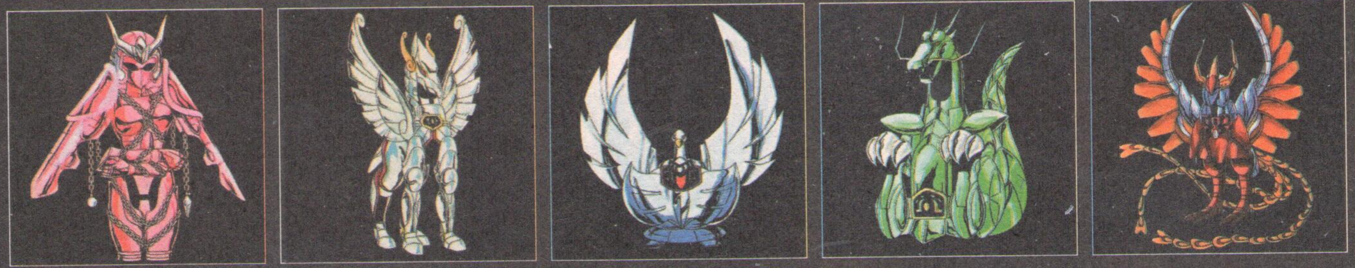
Quadrinho industrial

Tanto o Japão quanto os Estados Unidos precisam de artistas a postos para assumirem seu lugar em suas respectivas indústrias. E há uma vasta literatura profissional disponível, em cada um desses países, para essa massa que quer entrar no mais disputado e profissional mercado de quadrinhos do mundo.

Só que, como em todo lugar do planeta, teoria é teoria, prática é outra coisa. A necessidade de se fazer sempre presente cria alguns pequenos monstros. Necessários para a existência da indústria, mas pequenos monstros, mesmo assim. Eu poderia perder tempo em várias explicações, mas posso resumir na "Lei de Sturgeon" – enunciada pelo escritor de ficção científica Theodore Sturgeon, que, infelizmente, deve ser mais lembrado por certa ala de fãs por ter escrito um episódio de Jornada nas Estrelas do que por sua obra. Segundo Sturgeon, "90% da literatura de ficção científica é uma porcaria, mas pensando bem, 90% de tudo é uma porcaria".



Bobobobo bo Bobo



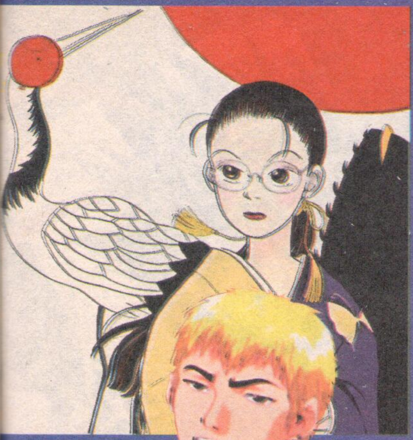
É a mais absoluta verdade

Cavaleiros do Zodíaco é um exemplo bem popular desses "monstrinhos" – e um bem-sucedido, diga-se de passagem. O roteiro é repetitivo; o traço de Masami Kurumada é ruim. No entanto, ele tem um 'ovo de Colombo' econômico: a armadura que vira estatueta correspondente. Já pararam para pensar por que as armaduras na primeira temporada do desenho são diferentes da original, e por que o character design nem tenta emular tanto assim o traço original do autor, como acontece em muitos animês de sucesso?

Simples, porque os empresários perceberam que no que merecia ser mais um daqueles títulos "menores" da Jump, havia um potencial imenso para grandes lucros – e eles estavam certos. Shingo Araki, character designer de Cavaleiros, é muito mais desenhista do que Kurumada, convenhamos. As armaduras da primeira temporada da animação, muito mais coerentes do que a criação original do autor, são totalmente planejadas para virar brinquedo e, embora eu não saiba quem foi que as desenhou, não duvidaria se tivesse sido um dos muitos engenheiros que trabalham nas empresas de brinquedos no Japão, hoje em dia trabalhando com o programa AutoCAD.

Mas a maior parte deles não é tão bem-sucedida e geralmente tapa buraco. A verdade é que para cada Sadamoto, Mikimoto, Yasuhiko e outros bambambãs dos mangás, temos centenas de artistas medianos e milhares de boitatás com o nível mínimo exigido de qualidade para poder deixar de ser chamado de amador e entrar no meio profissional – e eles são necessários para manter essa massa de títulos viva. Isso vale para roteiros também. A mesma Shonen Jump que lança Naruto e Death Note, lança também atrocidades como o inacreditável Bobobobo bo Bobo. E os Bobobobos também têm seu papel, por mais incrível que pareça.

O resultado é o surgimento de uma "média" de qualidade. O nível mínimo para um material ser aceito pelos seus consumidores. E nisso surgem os clichês, as séries que reciclam os grandes sucessos, os frutos de "altos conceitos".



Gokusen

GTO

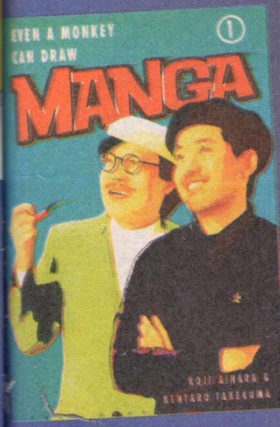
Alto Conceito

Para não deixar ninguém no escuro, "alto conceito" é um termo do jargão de Hollywood que se refere a um filme que se torna um paradigma de fórmula a ser vendida e reciclada: "Duro de Matar" é alto conceito – Passageiro 57 é "Duro de Matar dentro de um avião"; Força em Alerta é "Duro de Matar dentro de um navio". Da mesma forma, Salaryman Kintaro, mangá sobre um ex-membro de gangue de motoqueiros que se torna um daqueles executivos engravatados, é alto conceito; Great Teacher Onizuka é "Salaryman Kintaro dentro de uma escola", onde um ex-membro de gangue se torna um pouco ortodoxo professor. Gokusen é Great Teacher Onizuka com uma filha de yakuzas bancando a professora no lugar do ex-membro de gangue" – ou seja, a reciclagem da reciclagem, um Kintaro de terceira geração. E por aí vai. Uma indústria que necessita estar em constante movimento precisa fabricar grandes, médios e relativos sucessos. Deve, enfim, estar em movimento. Sempre. E, na hora "H", uma editora que precisa de um grande sucesso à mão para fazer frente ao sucesso da editora ao lado acaba encomendando um similar "da casa".

Sim, isso não tem nada a ver com "arte", vou dizer logo. Assim como nossas telenovelas também não têm. Great Teacher Onizuka deu muito certo, mesmo sendo um Kintaro de segunda mão, ganhando inclusive uma série de TV com atores reais (os chamados "doramas"). E, cá entre nós: tem a desculpa de ser muito engraçado.

Samurai Girl

Soltando os Macacos

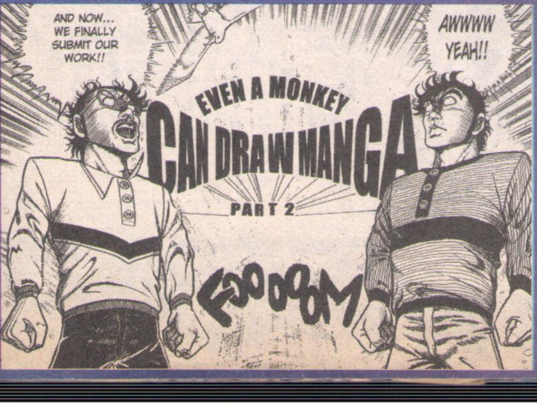

EVEN A MONKEY CAN DRAW
MANGA
①
KOJI AIHARA & KENTARO TAKEKUMA

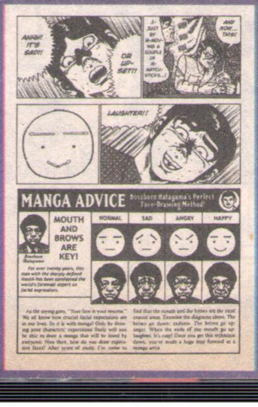
Na virada dos anos 80 para os 90, foi lançado no Japão o mangá Saru Demo Egakeru Manga Kyoshitsu, de Koji Aihara e Kentaro Takekuma. Traduzindo por alto, o nome do material em questão significa algo como "Quadrinhos para Macacos", mas, no Ocidente, a série é melhor conhecida por seu nome em inglês: Even a Monkey can Draw Manga, ou "Até um Macaco pode desenhar Mangá" – o que pega bem o espírito da história. Se pensarmos em macacos de imitação, o nome ocidental ganha um novo sentido e é perfeito para o que veremos a seguir.

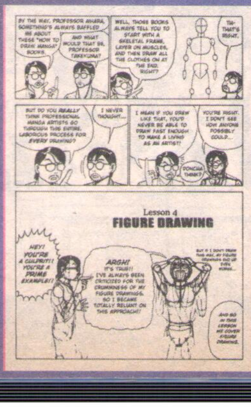
Essencialmente, ele é uma paródia a todos os livros didáticos que se propõem a alimentar essa massa de novos autores. O início do livro esculhamba justamente isso: já no começo nos deparamos com uma lição inteira mostrando como evitar que o excesso de tinta no tira-linhas (hoje em dia aposentado pelas canetas de nanquim descartáveis Tombo, Uni-Pin e Micron da vida) meleque a página toda. Gostaria de ter lido isso há 15 anos atrás...

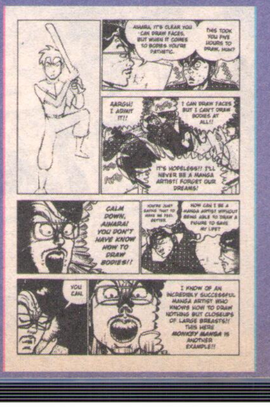
Mas, no andar da carruagem, Even a Monkey... acaba mordendo mais fundo. Dizer que Aihara não é dado a sutilezas já não é mais eufemismo, é ridículo mesmo. Seu humor é extremamente grosso e, por vezes, nesse livro (ele já fez coisa bem pior em outros trabalhos) dá umas voltinhas pelo terreno do escatológico e pelo grotesco. Mesmo assim, ele é certeiro em sua crueldade ao sintetizar o segredo dos grandes sucessos – ou seja, a receitinha de bolo que, tratada de forma picareta no volume, é fórmula de estouro de popularidade – fica a pergunta: estamos caindo nessa o tempo todo? Shoujo, Shonen, Josei, Erocom, os quadrinhos de paranormais tão populares nos anos 80, os quadrinhos para Salarymen, os quadrinhos infantis japoneses que têm um pé no "fofinho" e outro na nojeira que criança acha engraçado, mas os pais torcem o nariz (alguém que tenha lido Dr. Slump se esqueceu dos cocôs ambulantes da Vila Pingüim? E para ninguém pensar que isso é exclusividade dos japoneses, um desenho muito legal como "Padrinhos Mágicos" tem também lá sua dose de escatologia discreta e humor negro)...

E, no entanto, os protagonistas de Even a Monkey... – um roteirista calejado nas fórmulas de sucesso fácil e um desenhista iniciante, que vai sendo "iluminado" por seu sensei – sabem disso muito bem, porque esses clichês são as bases de grandes sucessos. A força motriz da história é que eles querem entrar no jogo, e o encaram com uma dose absurda de cinismo ("Porque temos garotas nas histórias shonen?" "Para romance?" "Errado, para mostrar calcinhas" – e segue-se uma hilariante tabela com a evolução das calcinhas nos mangás para rapazes). Mas, realmente não podemos falar muito disso – seríamos rotos falando dos rasgados. ➤


AND NOW... WE FINALLY SUBMIT OUR WORK!!
AWWWW YEAH!!
EVEN A MONKEY
CAN DRAW MANGA
PART 2
FOOOOOM


AHHH! IT'S SAD!!
OR UP-SET!!
J-JUST BY M-MOVING A COUPLE OF M-MATCHSTICKS...?
AND NOW... THIS!
LAUGHTER!!
MANGA ADVICE
Bosabore Hatayama's Perfect Face-Drawing Method!
MOUTH AND BROWS ARE KEY!
NORMAL
SAD
ANGRY
HAPPY


BY THE WAY, PROFESSOR AIHARA, SOMETHING'S ALWAYS BAFFLED ME ABOUT THESE "HOW TO DRAW MANGA" BOOKS.
AND WHAT WOULD THAT BE, PROFESSOR TAKEKUMA?
WELL, THOSE BOOKS ALWAYS TELL YOU TO START WITH A SKELETAL FRAME, LAYER ON MUSCLES, AND THEN DRAW ALL THE CLOTHES ON AT THE END. RIGHT?
TH-THAT'S RIGHT.
BUT DO YOU REALLY THINK PROFESSIONAL MANGA ARTISTS GO THROUGH THIS ENTIRE, LABORIOUS PROCESS FOR EVERY DRAWING?
I NEVER THOUGHT...
I MEAN IF YOU DREW LIKE THAT, YOU'D NEVER BE ABLE TO DRAW FAST ENOUGH TO MAKE A LIVING AS AN ARTIST!
YOU'RE RIGHT. I DON'T SEE HOW ANYONE POSSIBLY COULD...
DONCHA THINK?
Lesson 4
FIGURE DRAWING
HEY! YOU'RE A CULPRIT!! YOU'RE A PRIME EXAMPLE!!
ARGH! IT'S TRUE!! I'VE ALWAYS BEEN CRITICIZED FOR THE CRUMMINESS OF MY FIGURE DRAWINGS. SO I BECAME TOTALLY RELIANT ON THIS APPROACH!!
AND SO IN THIS LESSON WE COVER FIGURE DRAWING.


AIHARA, IT'S CLEAR YOU CAN DRAW FACES, BUT WHEN IT COMES TO BODIES YOU'RE PATHETIC.
THIS TOOK YOU FIVE HOURS TO DRAW, HUH?
AARGH! I ADMIT IT!!
I CAN DRAW FACES BUT I CAN'T DRAW BODIES AT ALL!!
IT'S HOPELESS!! I'LL NEVER BE A MANGA ARTIST! FORGET OUR DREAMS!
CALM DOWN, AIHARA! YOU DON'T HAVE KNOW HOW TO DRAW BODIES!!
YOU'RE JUST SAYING THAT TO MAKE ME FEEL BETTER.
HOW CAN I BE A MANGA ARTIST WITHOUT BEING ABLE TO DRAW A FIGURE TO SAVE MY LIFE?
YOU CAN.
I KNOW OF AN INCREDIBLY SUCCESSFUL MANGA ARTIST WHO KNOWS HOW TO DRAW NOTHING BUT CLOSEUPS OF LARGE BREASTS!! THIS HERE MONKEY MANGA IS ANOTHER EXAMPLE!!

Versão Genérica

Para usar um exemplo doméstico: em quantas telenovelas do Walter Negrão começam com um sujeito saindo da cadeia, que descobre que sua amada se casou com o vilão da história que o colocou lá? Por acaso, não sabemos que toda novela acaba com casamentos, onde os casais pendentes se mostram juntos, casais já casados estão esperando bebês e por aí vai?

Da mesma forma, o livro classifica os gêneros um a um. O shonen, em geral, é tratado como um espetinho de churrasco: você tem que passar todos os obstáculos, um a um, e não pode "pular" um obstáculo sem vencer o anterior. O capítulo sobre o shonen é muito extenso, e detalha todo o processo: como o herói é introduzido, faz um amigo que o idolatra (convenhamos, a única diferença entre o Manta Oyamada de Shaman King e o Sanosuke Sagara de Samurai X é que um é um banana e o outro é um aliado útil – de resto, ambos têm o mesmo tipo de relação de admiração incondicional para com os protagonistas de suas respectivas séries), faz inimigos que passam para o lado dos mesmos, se afastam para treinar, depois têm que enfrentar inimigos em cadeia, não importa a desculpa...

Já o shoujo, numa das seqüências mais divertidas, é descrito como uma luta de sumô: o chão é "salgado", aludindo aos dramas que farão a heroína chorar, os oponentes (o casal principal) se encaram e ficam dando círculos até se atracar – ou melhor, os personagens enrolam até ir para os finalmentes. Se eles forem aos finalmentes, basta o juiz dar um aparte, interrompendo a luta – ou, analogamente, aparecer algo que separe o casal e gere mais enrolação até que eles fiquem juntos no final...

Peach Girl

Se pensarmos bem, Peach Girl poderia ter acabado tranqüilamente no terceiro ou quarto volume japonês, com o desmascaramento de Sae, a vilãzinha-oficial-de-Malhação da série. Mas, afinal de contas, Peach Girl foi um grande sucesso no Japão – tanto é que agora a Sae ganhou seu próprio mangá, Ura Peach Girl. Sinônimo de que tanto sumô nos shoujo mangás, tanto espetinho de carne nos shonen mangás... estão mais do que certos.

Samurai X

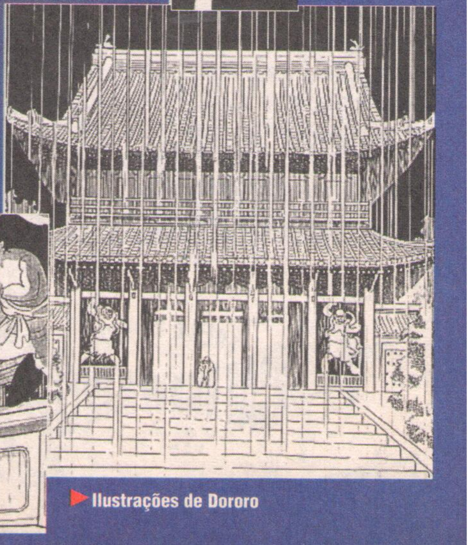
As necessidades de Indústria

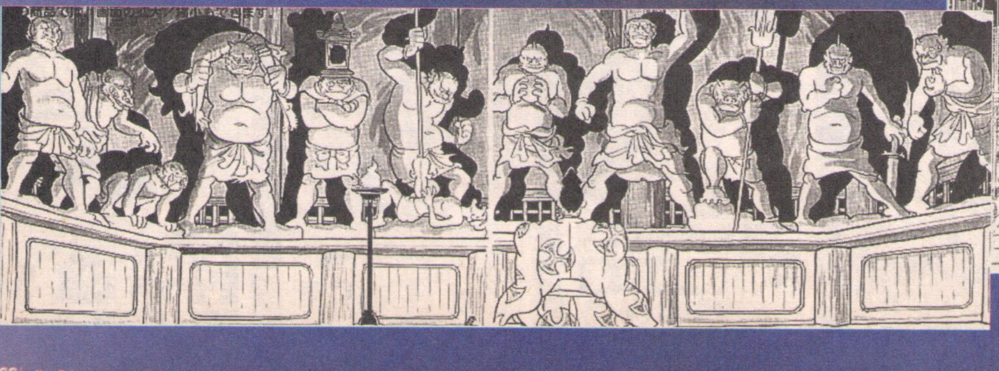
(porque mangá é uma indústria)

Recentemente, a colunista Bia Abramo, da Folha de São Paulo, declarou, sobre a medonha novela Alma Gêmea: é praticamente um mantra da indústria cultural se justificar dizendo que dá o que público quer; uma leitura apressada pode considerar que é exatamente isso que se faz. Mas, será que, ao contrário, o mecanismo é de tal forma perverso que o público passa a querer aquilo que se imagina que deva ser dado?

A ordem dos fatores, nesse caso, faz a maior diferença. Numa hipótese, trabalha-se com a idéia de que a ignorância e os preconceitos do público é que fazem a qualidade suspeita de algumas produções; invertendo os termos, tem-se uma situação em que os propósitos ideológicos e estéticos (conscientes ou não) de quem produz criam padrões de qualidade e, sobretudo, limites para aquilo que se oferece. Nessa segunda formulação, há um pressuposto de merecimento, ou seja, como se existisse alguém pensando: "Fazemos uma novela atrasada, tonta e neo-obscurantista porque é isso que as donas-de-casa querem e, mais, é exatamente isso - e só isso - que elas merecem."

ガラガラガラ
ガラガラ





Ilustrações de Dororo

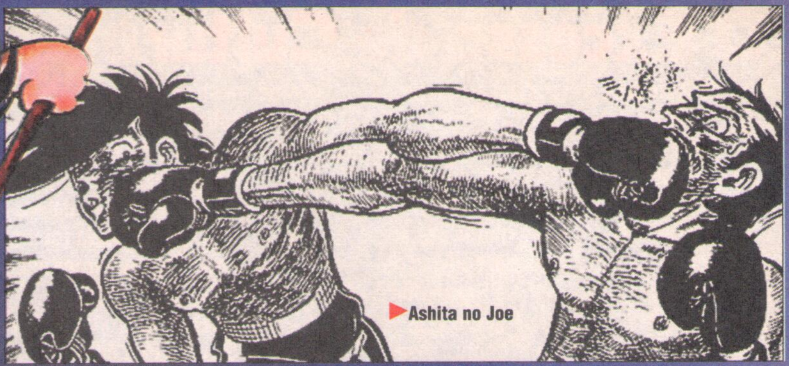
Vale a pena pensar um pouco nisso – até porque em termos de função social o mangá é a novela das oito japonesa e a novela das oito é o mangá do brasileiro. Na época áurea dos mangás – dos anos 70 até grande parte dos anos 80 –, foram estabelecidos, sim, esses clichês. Só que eram grandes escritores os responsáveis por isso tudo. Não haveria Blade – A Lâmina do Imortal sem o seminal Dororo, de Osamu Tezuka, onde somos apresentados à raiz do espetinho de carne do gênero shonen.

Em Dororo, um senhor feudal faz um acordo com 48 demônios: em troca do poder necessário para dominar o Japão, ele daria a cada um dos demônios uma parte do corpo de seu filho ainda não nascido. Obviamente, quando o bebê nasce, não passa de uma massa disforme que é devidamente jogada fora rio abaixo. Um peão recolhe o moleque, e, sendo carpinteiro, constrói um corpo artificial para ele (vários conforme o garoto vai crescendo), que lhe dá a aparência e capacidades de uma pessoa normal. Quando ele chega à idade adulta, já tem um corpo artificial turbinado (com espadas nos braços e coisas afins) e o treinamento conseguido por uma vida inteira de luta contra demônios atraídos por sua condição o transforma em uma máquina de matar, pronta para matar os 48 demônios e recuperar seu corpo original.

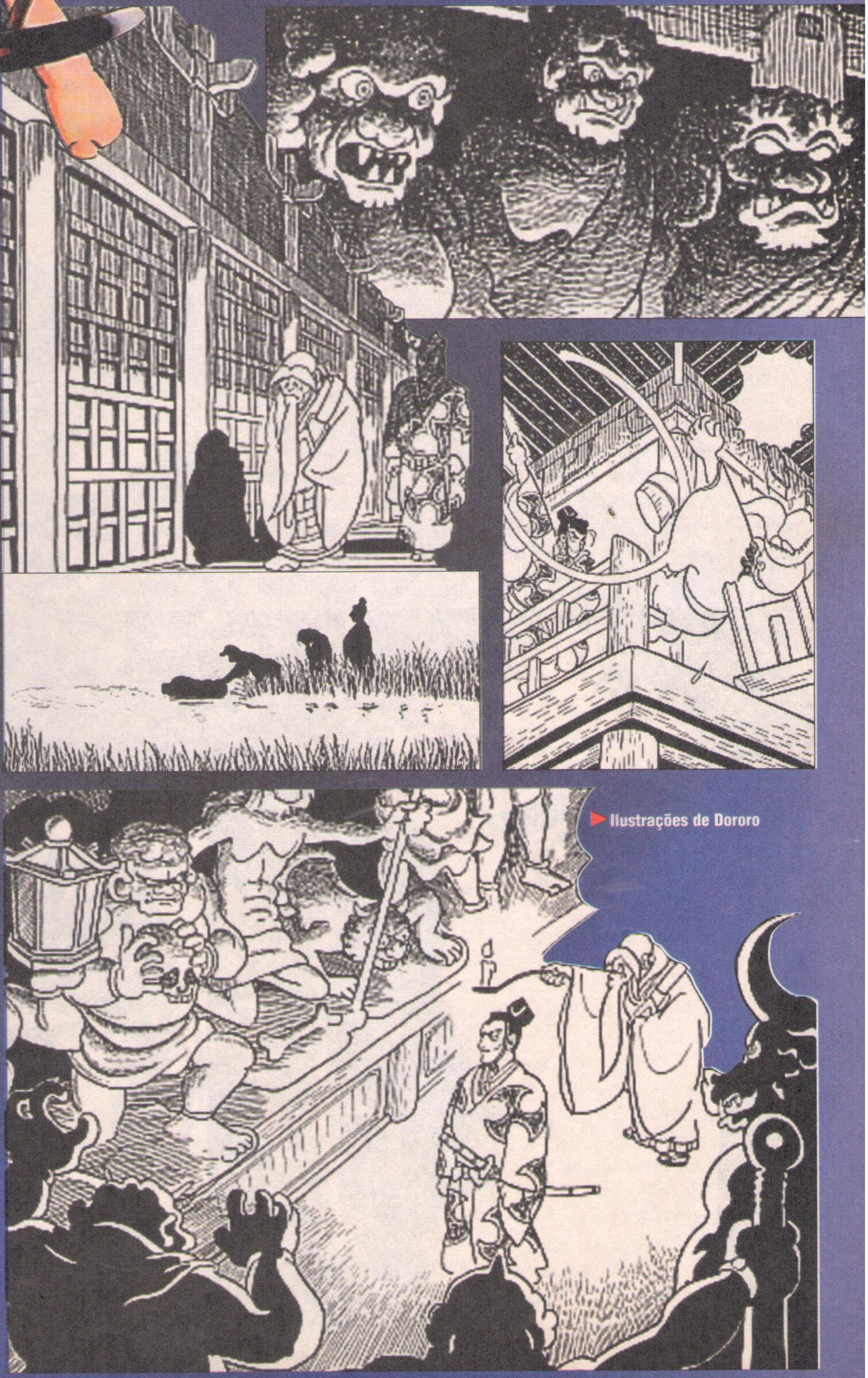
Só que a cada vez que ele mata um demônio, e recupera uma parte do corpo, perde ou parte das capacidades especiais que existiam para compensar seu corpo fragilizado, ou parte de seu corpo artificial turbinado. Trocando em miúdos, ele vai ficando mais fraco à medida que evolui, no único aspecto que viria a ser invertido com o tempo pelas convenções do shonen. Ou talvez nem tanto assim – afinal de contas, é uma forma de fazer cada oponente mais difícil, o que é um dos mantras dessa fórmula de evolução.

Pode não parecer, mas Dororo, que na época não teve grande sucesso, hoje é considerado uma obra-prima e ajudou a definir o gênero ao lado de outras importantes, especialmente o trabalho de Ikki Kajiwara, autor de histórias esportivas como Star of the Giants, sobre beisebol, e Ashita no Joe, sobre um boxeador que se ergue da miséria por meio do esporte. Espetinho de carne, sim, mas assim como Dororo, feito com filé mignon.

Os "macacos" vieram depois, no processo de apropriação superficial atrás de apropriação superficial – ou melhor, a xerox da xerox. Note, os autores que deram o ponto de partida em tudo tinham cacife o suficiente para apresentar boas e novas idéias – e equilibrá-las com a necessidade de agradar um público. ➤



►Ashita no Joe



► Ilustrações de Dororo

O Excesso de Cultura

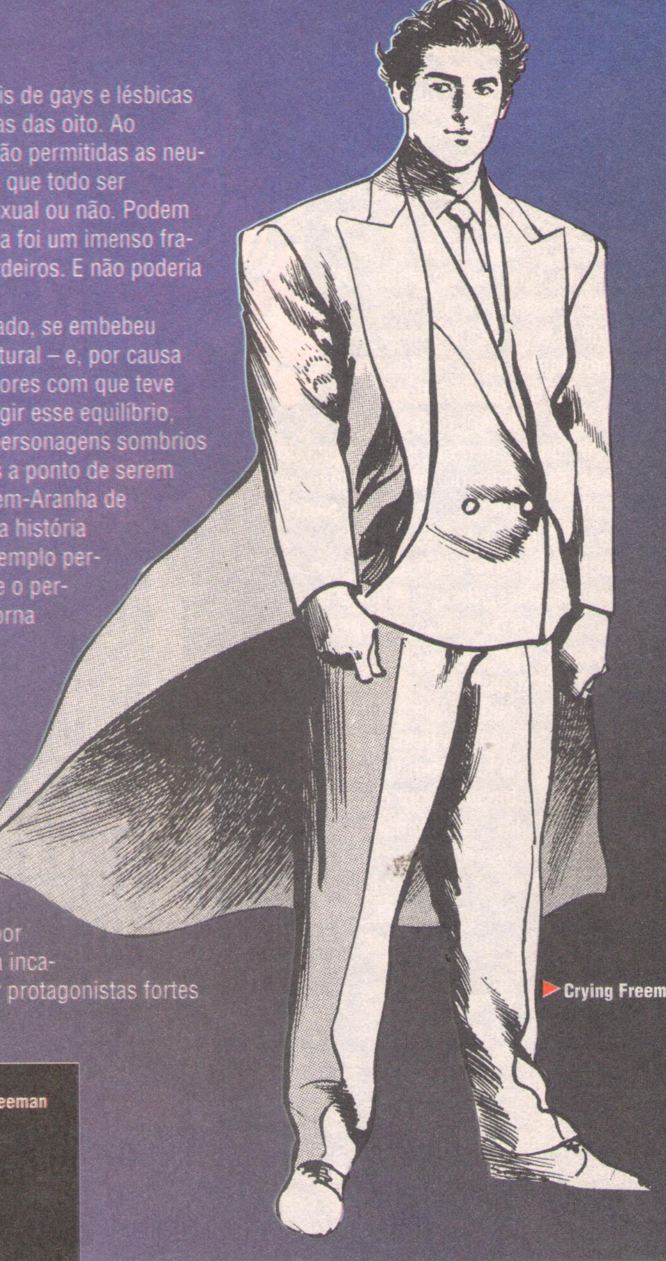
Ryoichi Ikegami, o artista por trás de Crying Freeman e Mai, a Garota Sensitiva, conta como foi sua primeira experiência ao encontrar outros artistas. Sendo de origem mais humilde do que a maioria das pessoas do ramo naquela época (era pintor de cartazes), foi introduzido por seus colegas de profissão à leitura de Goethe e Sartre, lhe sendo dito que ele "nunca seria um verdadeiro quadrinhista até que conhecesse tal literatura".

No entanto, os bons quadrinhistas daqueles tempos jamais deixavam que sua carga cultural se sobrepusesse ao fator comercial a ponto de tornar o mangá de sua geração inacessível ao leitor comum. E, apesar da reclamação da Bia Abramo na Folha, o fato é que, por mais que a estupidez seja a norma, não é possível se refinar tanto a ponto de tornar tudo inacessível ao público.

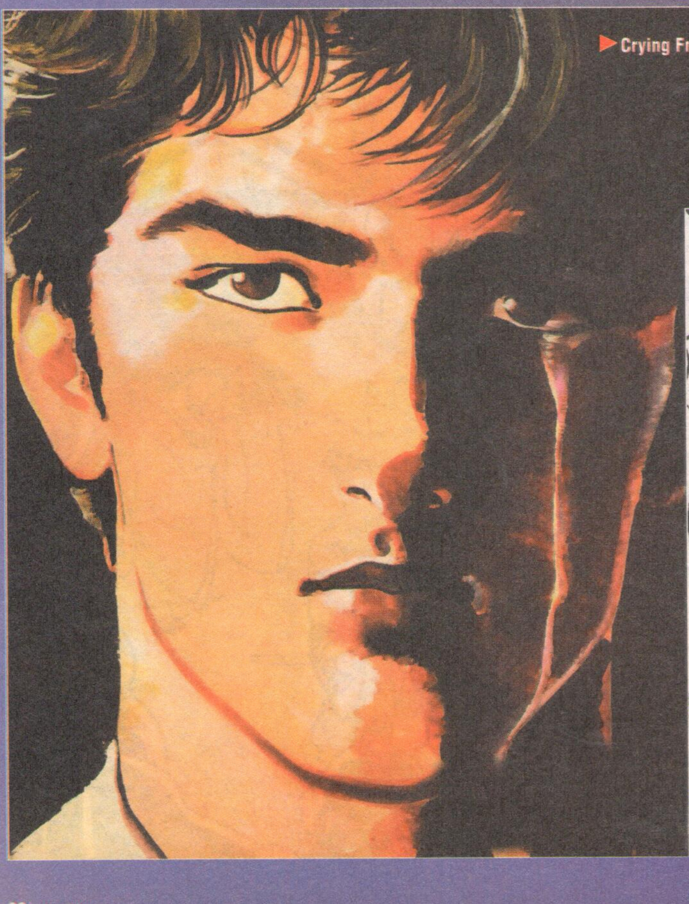
Isso já aconteceu antes. Bráulio Pedroso, nos anos 70, concebeu talvez o mais arriscado experimento teledramatúrgico da história de nossa TV, a novela O Rebu. Uma novela totalmente narrada de forma não-linear, definida como "cubista", passada em dois dias, com direito à trilha sonora de Raul Seixas e à revelação da homossexualidade de dois personagens na lista dos suspeitos do crime que motiva a história. Isso em 1974.

Hoje em dia, O Rebu jamais seria feito novamente. E homossexualismo, só purpurinado pela maldição do politicamente correto, como mostram os casais de gays e lésbicas que invadiram as novelas das oito. Ao gay/lésbica da TV não são permitidas as neuroses e atos antipáticos que todo ser humano tem, heterossexual ou não. Podem conferir. Só que a novela foi um imenso fracasso, e não deixou herdeiros. E não poderia ser diferente.

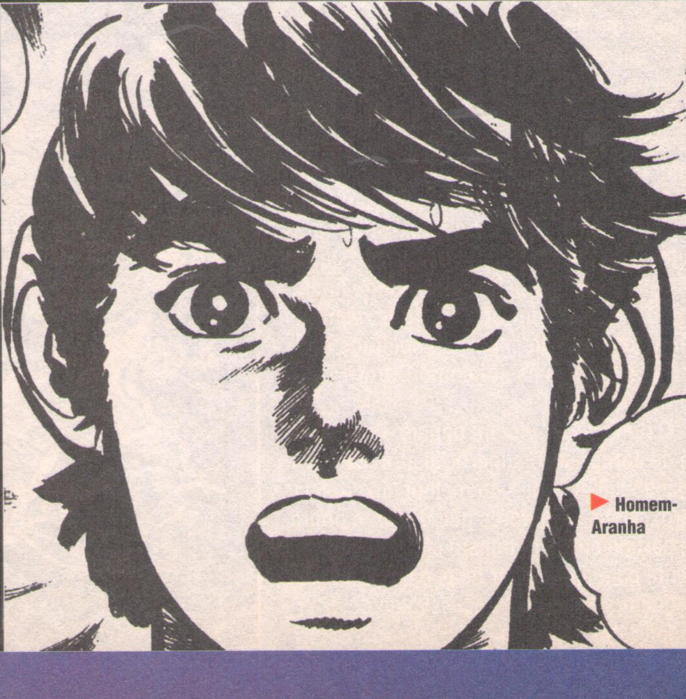
Ikegami, por outro lado, se embebeu demais dessa carga cultural – e, por causa disso, diferente dos autores com que teve contato, não soube atingir esse equilíbrio, apresentando sempre personagens sombrios e introspectivos demais a ponto de serem anticomerciais (o Homem-Aranha de Ikegami, à medida que a história avança, se torna um exemplo perfeito – o mundo em que o personagem caminha se torna mais e mais torpe, e o pobre Yu Komori, o Aranha japonês, é um sério candidato ao suicídio. O grau de angústia atingido por certos momentos da série chega a ser opressivo), passando a trabalhar com roteiristas – por sua própria e assumida incapacidade de apresentar protagonistas fortes e carismáticos.



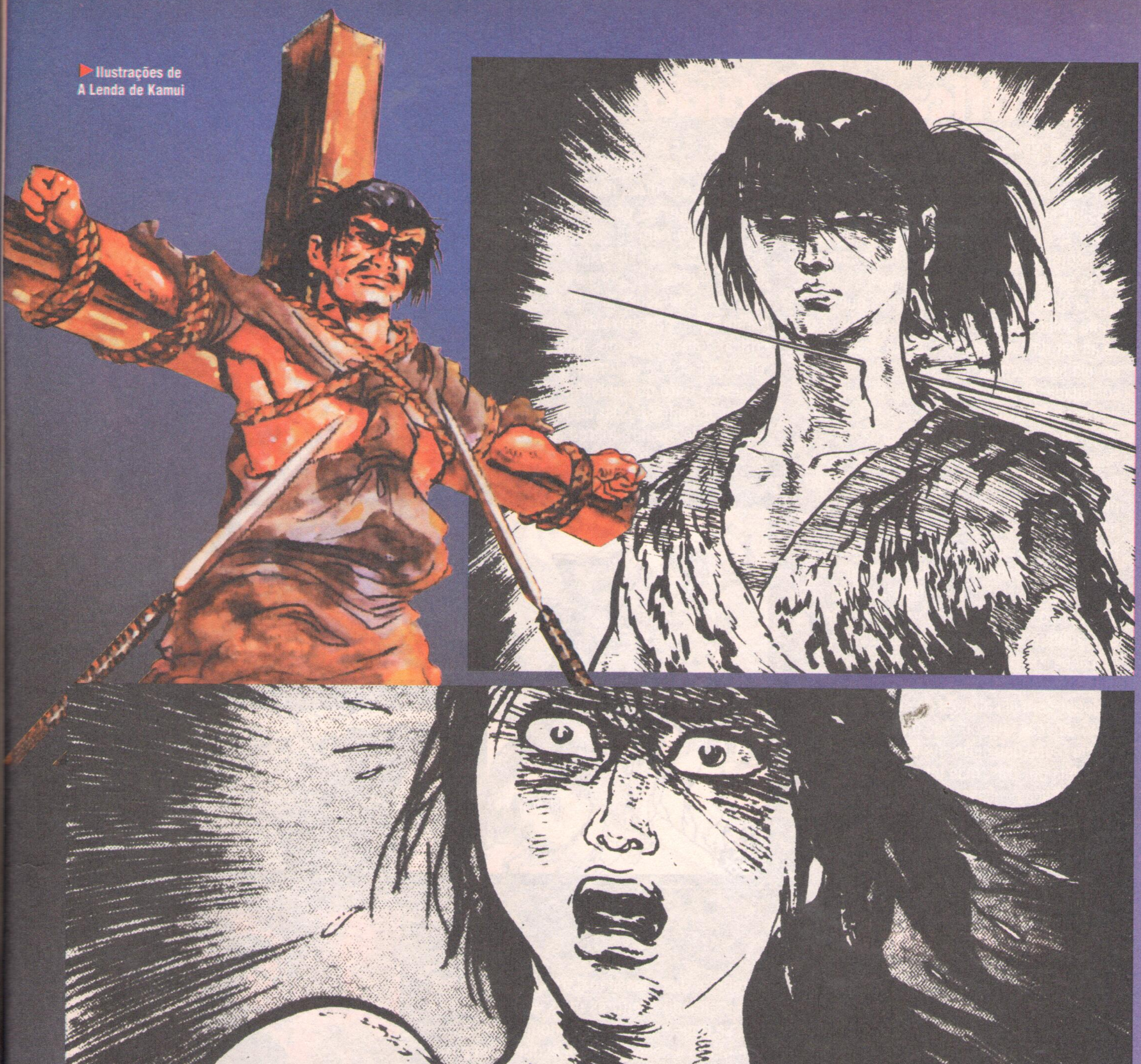
Crying Freeman



Crying Freeman



Homem-Aranha



Ilustrações de A Lenda de Kamui

Ponto de Equilíbrio

Por outro lado, não há nada parecido com "A Lenda de Kamui" (Kamuiden) nos dias de hoje. O autor, Sampei Shirato, era profundamente esquerdista, leitor de Marx e tudo o mais. Em seu trabalho pregresso, Ninja Bugeicho (17 volumes, de 1959 a 1962), ele havia narrado detalhadamente os levantes camponeses contra os senhores de terra na "Era das Guerras" (1467-1568). A série fez sucesso, mas gerou muita discussão e acusações dos leitores de direita em uma época em que as discussões políticas estavam em alta entre os japoneses – e dividiam os estudantes. Se isso gerou discussão na época quanto a Ninja Bugeicho, em Kamuiden a opção política seria assumida: era realmente uma história de luta de classes, passada no Período Edo da história japonesa (1600-1868), com as relações de classe vistas claramente sob a óptica socialista, através de personagens cujas relações mútuas refletiam seus papéis sociais. O herói também chama a atenção por ser um "Nukenin", um ninja fugitivo. Alguém que decide se voltar contra o papel social que lhe foi destinado.

Só que até hoje os 21 volumes de Kamui, lançados entre 1964 e 1971, são considerados entretenimento de primeira. Nem de longe podem ser considerados um quadrinho chato de doutrinação de esquerda – você interpreta assim se tiver a base para tal, e se não tiver, apenas leia e curta; se essa série fosse um porre, dificilmente teria feito o sucesso que fez, ainda mais entre um público politicamente dividido como os leitores adolescentes dos anos 60, na época bem politizados. E para que se tenha uma idéia da importância do autor até hoje: Sarutobi Sasuke, de 1961, é o nome de outra série de ninjas de Shirato. Devido ao peso do nome de Shirato e o tema da história, dificilmente esse nome poderia ter sido posto por acaso no elenco de Naruto.

Talvez isso seja o que faça a diferença. Ter algo o que dizer, mas saber como dizer para todo o mundo e entreter o espectador no processo. ➤

Identificação é tudo

Mauro Alencar, doutor em teledramaturgia brasileira e latino-americana pela USP, e autor do livro A Hollywood Brasileira – Panorama da Telenovela no Brasil, declarou certa vez que "A novela é uma companheira. A pessoa chega cansada do trabalho e quer ver uma boa história, com a qual ela se identifique, mas que tenha soluções mais fáceis, para assim ela se aliviar da carga diária (...).No Brasil, a novela foi desenvolvida com base na sociedade. É nela que está a matéria-prima da ficção. Véu de Noiva, de Janete Clair, foi inspirada num anúncio de jornal. Pigmaleão tem como cenário uma feira livre. Essa identificação com o universo do público faz com que o intercâmbio entre ficção e realidade seja muito maior. As pessoas se apegam tanto que a novela acaba influenciando a moda, os hábitos..."

Simples assim. E isso tudo também vale para o mangá, no Japão. Talvez essa seja a diferença entre os mangakás... e os macacos. Os bons mangakás observam o mundo e têm uma base cultural para dialogar com ele através de sua arte. O resto, apenas viu como se dialogou... e repete o que deu certo. Às vezes, com uma boa idéia por trás, mas ter uma boa idéia não significa necessariamente saber se lidar com ela.

No entanto, para a necessidade de mercado, esse equilíbrio tende a ser secundário, e esse é o alvo principal de Aihara em Even a Monkey. Tanto aqueles que não têm o que dizer, mas viram ídolos porque sabem ser comerciais, quanto aqueles que se tornam chatíssimos quadrinhistas "artísticos", se isolando da voz de qualquer tipo de público. Ele pode ironizar a não-busca de aspirações artísticas, mas o seu personagem não deixa de estar certo ao criticar a arrogância dos que se deixam "guiar por elas" e se tornar um artista elitista. A mesma Garo que publicou "A Lenda de Kamui" e ajudou a criar um clássico um dia, hoje é onde Suehiro Maruo (Ero-Guro) publica seu show regular de mutilações.

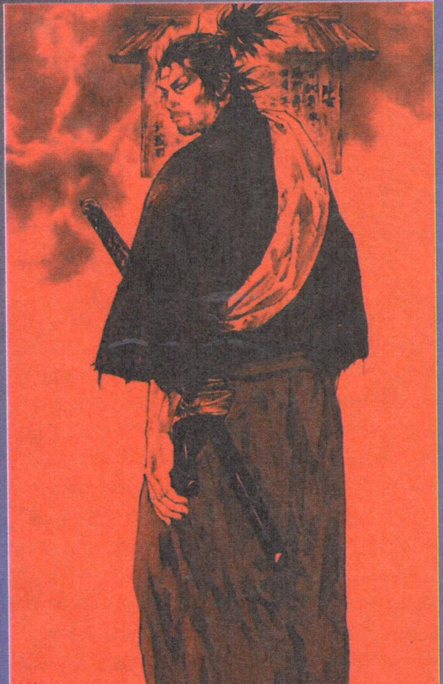
Para terminar...

Todo mercado tem suas regras. Não se pode nem se deve fugir a isso. Mas em um momento de decolada iminente, o que está acontecendo lá fora funciona como um exemplo e um aviso. É importante ser comercial, mas isso não precisa significar a repetição vazia de fórmulas sem alma.

Às vezes, é importante ter algo que sacuda as crenças e abra perspectivas críticas sobre o que está acontecendo, em meio às crises criativas de um mercado. Eu tenho minhas reservas quanto a Evangelion, mas quantos anos tem a série? E, de lá para cá, algo teve o mesmo efeito de terremoto inesperado que a série teve quando aportou na televisão japonesa?

Claro que ainda há materiais que não são tão vazios quando olhamos de forma atenta. Death Note, subversivo e intrincado, mostra que há, sim, inteligência no mundo do shonen, apesar de ser alardeada a repetitividade e infantilidade do gênero. Vitamin, uma história sobre queda e redenção tão passional e dramática que torna difícil para quem lê acreditar que não haja nada de autobiográfico nesse material; apesar de ser recomendado a leitores mais velhos, mostra que se pode encontrar no shoujo mais do que Miaka e seus garotões esquisitões em Fushigi Yuugi, sem que se precise procurar material dos anos 70.

Num momento em que apenas estamos começando, tudo isso tem que estar em mente. E por mais que o preço de se ter uma indústria seja as centenas de Shaman Kings, gostem ou não, na hora que surgirem os Budas, e eles tiverem uma grande difusão – porque eles se beneficiam dos meios usados para a difusão do material mais comercial – o mercado terá atingido sua razão de ser: levar de tudo para quem queira comprar. Mal ou bem, o artista tem que estar onde o povo está. E tem que dizer a ele não necessariamente o que ele quer ouvir, mas obrigatoriamente como ele tem que ouvir. E sem isso não se passa de um macaco de imitação, de um lado, ou de mais um artista metido a besta no mundo. E o mundo já os tem em excesso, cá entre nós. NT

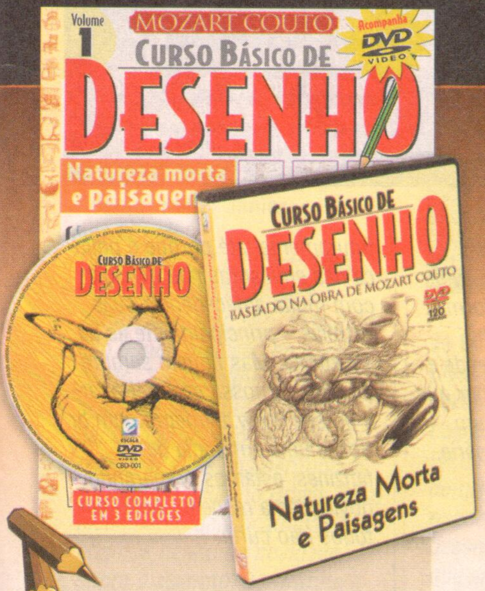


Vagabond

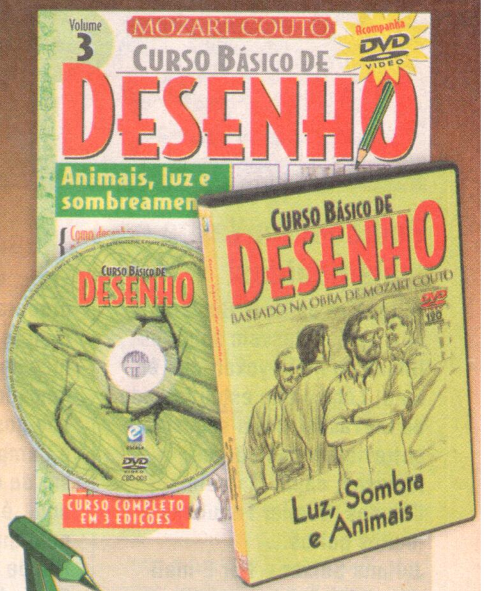
CURSO BÁSICO DE DESENHO

Esta coleção, baseada no método de Mozart Couto, um dos artistas mais respeitados do Brasil na área de desenho, é composta por três cartilhas e três DVDs produzidos sob medida para quem quer aprender a desenhar ou aprimorar seus conhecimentos. Os três DVDs somam um precioso complemento de aproximadamente seis horas de videoaula, em que você terá detalhes de técnicas, dicas e orientações de profissionais que lhe darão segurança para desenvolver seu talento profissionalmente.

em 3 volumes
DVD VIDEO


Volume 1
MOZART COUTO
CURSO BÁSICO DE DESENHO
Acompanha DVD VIDEO
Natureza morta e paisagens
CURSO COMPLETO EM 3 EDIÇÕES
CURSO BÁSICO DE DESENHO
BASEADO NA OBRA DE MOZART COUTO
Natureza Morta e Paisagens

Volume 2
MOZART COUTO
CURSO BÁSICO DE DESENHO
Acompanha DVD VIDEO
Casarios, retratos e corpo humano
CURSO COMPLETO EM 3 EDIÇÕES
CURSO BÁSICO DE DESENHO
BASEADO NA OBRA DE MOZART COUTO
Casarios, Retratos e Corpo Humano


Volume 3
MOZART COUTO
CURSO BÁSICO DE DESENHO
Acompanha DVD VIDEO
Animais, luz e sombreamento
CURSO COMPLETO EM 3 EDIÇÕES
CURSO BÁSICO DE DESENHO
BASEADO NA OBRA DE MOZART COUTO
Luz, Sombra e Animais

- Exercitando com figuras geométricas
- Construção das formas básicas
- Desenhando árvores, água e flores
- Luz e sombra

- Iluminação, proporção e movimento
- Dicas de anatomia e perspectiva
- Desenho com carvão
- Cabeça humana e expressão corporal

- Pássaros e bichos
- Sombreamento em vidros e metais
- Textura em pele
- Sombreamento com contraste

ADQUIRA OS TRÊS VOLUMES! Nas bancas, no site www.escala.com.br ou (11) 3855-1000

EDITORA ESCALA

Este espaço é seu! Aqui vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também possuem seu espaço garantido.

Nossos endereços!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br

Atenção: A redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo das cartas/e-mails que chegarem, por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise na própria mensagem.

Full Moon wo sagashite

Esta é a primeira vez que escrevo pra vocês e queria dizer que adorei a revista. Gostaria também de pedir que fizessem uma matéria mais completa sobre Full Moon wo sagashite. Só vi o animê, mas me apaixonei pela série. A história é linda, tanto que acabei chorando no final. Adoraria que vocês falassem um pouco mais sobre as outras séries da autora.

Carol - Rio de Janeiro (RJ)

Fala, Carol. Tudo certinho? Que bom que você está gostando da NT. Pode ficar tranqüila, viu? Você não é a única que se emocionou com a história de Full Moon, ela é realmente linda. Bom, sobre uma matéria maior e mais completa, fica anotado o pedido. A idéia das matérias com o selo "Review" é justamente essa: apresentar séries menos populares e, de acordo com o interesse dos nossos leitores, se aprofundar mais no assunto em edições futuras. Ah, o pedido sobre mais material da autora também foi anotado!

Pedidos! InuYasha e mais pedidos!

Oi, galera da Neo! Gostaria que vocês falassem sobre os filmes do meio-yokai, que eu amo. Lógico que estou falando de InuYasha! Outra sugestão: entrevistem dubladores famosos, como Marcelo Campos, Vagner Fagundes e muitos outros...

Juliana Seixas – Por E-mail

Olá, Juliana. Sem querer ser repetitivo, já estamos preparando uma bela matéria sobre InuYasha. Não queremos ficar centrados nas mesmices, e pretendemos fazer algo bem diferente. Podemos garantir que a espera vai valer a pena. Sobre entrevistas com dubladores, estamos correndo atrás. Espero que você tenha gostado da entrevista com o Briggs!

Bleach, eventos...

Vocês têm alguma matéria preparada sobre Bleach? Para mim, é um dos melhores animês do momento e merece ser lançado no Brasil. Outro animê que gostaria de ver na revista é Campus Gardness, que, apesar de não ser conhecido por aqui, é ótimo! E, por favor, publiquem datas de eventos no Rio de Janeiro.

Bruno Rhuan Jayme de Oliveira - Paracambi (RJ)

Oi, Bruno! Antes de tudo, sobre a questão dos eventos cariocas, ou então, de qualquer outro estado brasileiro, é importante deixar claro que não se trata de qualquer tipo de preconceito, OK? Ocorre é que os organizadores não andam informando a realização deles pelo país, aí fica difícil divulgar, concorda? Então, caso vocês, leitores, fiquem sabendo de algum evento, não deixem de nos informar. Sobre a matéria de Bleach, quem acompanha a NT desde a primeira edição vai perceber que estamos prometendo faz um bom tempo algo sobre a série... e não esquecemos, OK?

Antologia de Fanzines

Olá, pessoal da NT! Até que enfim uma revista com conteúdo no mercado! Gostaria de saber quais animês estrearão neste ano na TV fechada/aberta e se tem chances de esta revista trazer uma antologia de fanzines.

Liciomar Junior – Por E-mail

Vixe, fica complicado antecipar tudo que vai estrear no mercado futuramente, até porque é política das emissoras não divulgar com muita antecedência suas estréias – principalmente as da TV aberta. Mas fiquem sempre de olho na nossa seção "Radar" e no site www.animepro.com.br. Sobre uma antologia de fanzines, estamos preparando novidades a respeito. Acho que todos irão curtir.

Parabéns!!!

Parabéns pela matéria sobre o Lobo Solitário (nº 04), onde vocês não ficaram restritos somente a descrever a história em volta do mangá, mas, sim, relatos detalhados sobre essa classe social que viveu no Japão. Aproveitando a oportunidade, gostaria de deixar dois pedidos: seria possível uma

matéria sobre Cowboy Bebop e Ghost in the Shell?
Leandro Broderhausen Molina - Osasco (SP)
Leandro, acho que esse é o diferencial que queremos trazer ao mercado: falar das séries mais variadas, mas sempre, de forma diferente. Nas páginas da NT, você encontrará material mais popular, para um perfil de público geral, e também algo mais dirigido, para determinados públicos específicos. Assim, acreditamos que a revista agradará a todos. Em relação aos seus pedidos, uma matéria sobre Cowboy Bebop já foi publicada na quinta edição, e sobre GiTS, ela já esta pronta. Logo estará em nossas páginas!

Elogios e perguntas!

Tô escrevendo pra dizer que a revista é show, é bastante variada. As seções de que mais gosto são: Caixa Postal, Fan Gallery, Cosplay e Cultura Nippon. E meus animês preferidos são: Naruto, CDZ, DBZ e GT, Pokémon, Digimon etc. Já mangás, eu curto Negima. Agora, as perguntas: 1. Vocês poderiam fazer uma matéria sobre Negima? 2. Existe alguma chance do lançamento de Negima em animê? 3. Há previsão do lançamento de Naruto em mangá?
Ademar Potter Júnior – por E-mail
Olá, Ademar. Tudo certo? Bom, vamos às respostas, né? 1- Vamos preparar, sim, mas ainda não temos previsão de publicação. 2 – O animê já existe e acaba de ser confirmada no Japão a produção da segunda temporada. Se sua pergunta é sobre a exibição no Brasil, até o fechamento da edição, não tínhamos nenhuma novidade sobre o assunto. 3 – Naruto é um daqueles mangás que temos certeza que será publicado no Brasil, porém, aguarda-se a popularização da série, que pode acontecer de forma imediata com a estréia do animê, que já está sendo dublado.

Caçadores de Elfas

Gostaria de solicitar que façam uma matéria sobre Caçadores de Elfas (Those Who Hunt Elves), pois é um animê irado, porém pouco comentado.
Edson Santos - Jequié (BA)
Realmente, Edison, essa série é demais. É impossível não dar risada assistindo às aventuras desses malucos. Pedido mais que anotado, até porque tem gente aqui na redação que é alucinada por essa série.

Cavaleiros do Zodíaco

Oi, galera! O trabalho de vocês está d+! Gostaria que vocês me atendessem: preciso de model sheets das armaduras dos Cavaleiros do Zodíaco e, aproveitando, um guia de episódios seria muito bom!!!
João Paulo Cordeiro – Por E-Mail
João Paulo, sempre que publicamos matérias sobre Seiya e sua turma, procuramos trazer alguns model sheets dos personagens. Fique de olho, pois você já vai ter algum material de consulta bem bacana disponível. Sobre um guia de episódios, já publicamos sobre a Fase Hades, você gostou? Um guia dos episódios da TV já está sendo preparado também. Aguarde, blz?

Filme de YuYu Hakushô

Gostaria de saber onde posso encontrar o filme "YuYu Hakushô: A Batalha do Maikai", sobre o qual vocês falaram na primeira edição. Pesquisei na internet e não achei.
Marcos Leitão Chamis - Santa Maria (RS)
Marcos, por enquanto o filme continua indisponível no Brasil. O jeito é esperar para que o Cartoon Network exiba o mesmo em sua programação e torcer para que a PlayArte invista na série, assim como vem fazendo com CDZ, e lance o filme, quem sabe, nos cinemas.

Mangá do Gantz

Gostaria que você fizessem uma matéria sobre dois animês de que sou fã: Berserk e Gantz! Gostaria também de uma matéria sobre o CLAMP. Fora isso, há possibilidade de publicarem o mangá do Gantz no Brasil? Vão lançar o mangá do Naruto quando o animê estrear na TV?
Francisco Hemerson - Mauá (SP)
É bem provável que o lançamento do mangá de Naruto aconteça na mesma época que a série estiver chegando na TV. Isso é normal para aproveitar a popularidade e a divulgação que o animê deve ganhar. Se bobear, chega até um pouco antes. Já o mangá de Gantz não temos nenhuma informação sobre sua publicação por aqui, mas, numa opinião pessoal, achamos que é uma questão de tempo. Uma matéria sobre Berserk já está quase finalizada; Gantz, vamos preparar, pode deixar.

Eventos

Para divulgar seu evento nas páginas da NT é necessário o envio de todas as informações com pelos menos dois meses de antecedência. E fiquem sempre ligados aos sites dos respectivos eventos. Não nos responsabilizamos por alterações por parte da organização dos eventos divulgados.

AnimeABC 4
São Caetano do Sul (SP)
23 e 24 de setembro
www.animabc.com.br

NT no Orkut!

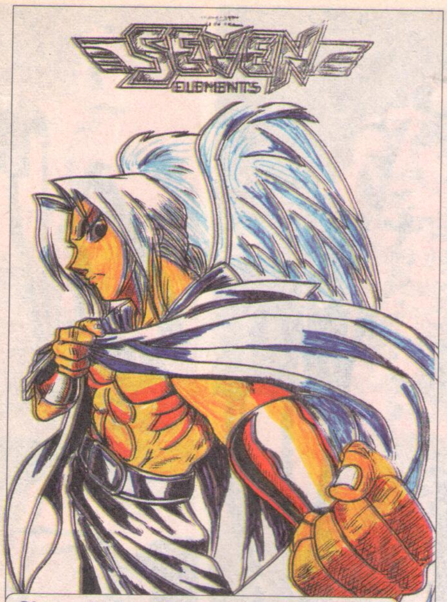
Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Querem se corresponder!

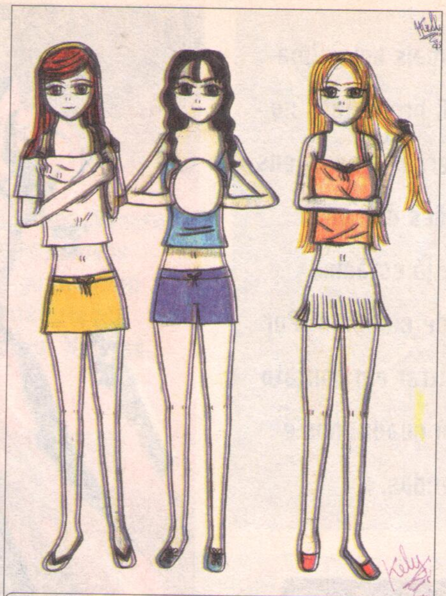
O **Ademar Potter** Júnior quer se corresponder com os fãs de animês e mangás pelo e-mail ademar_hprbd@hotmail.com.

Edson Santos quer se corresponder com os leitores da Neo Tokyo espalhados por todo o Brasil pelo e-mail sephiroth.samurai@gmail.com.

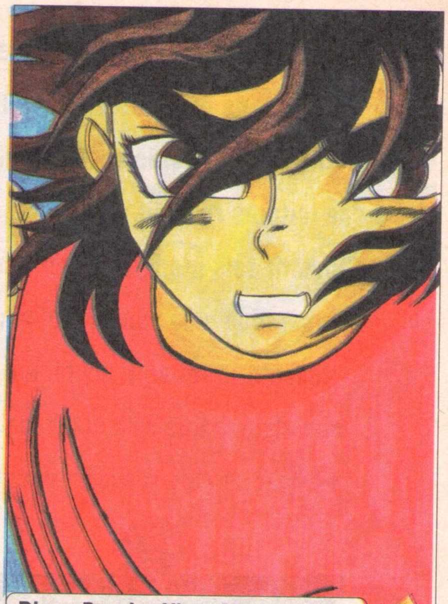
A **Giane Mikari Oshiro** quer fazer novas amizades através do endereço eletrônico: rocknaveia36@hotmail.com.


SEVEN
ELEMENTS

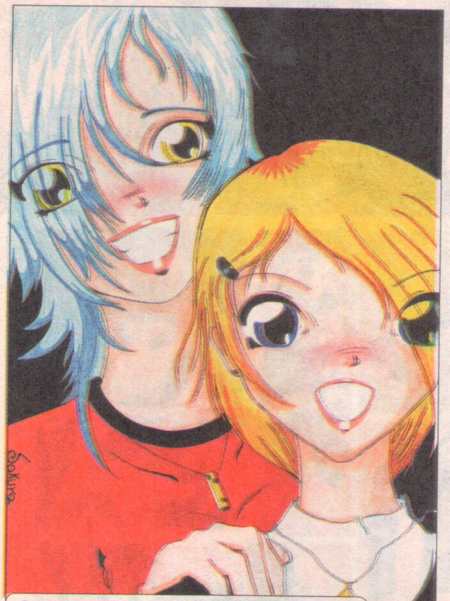
Cicero Pinto - Princesa Isabel – PB



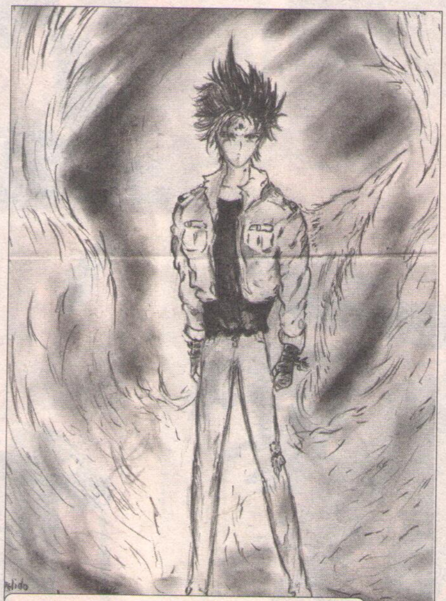
Kely Macedo - Uberlândia – MG



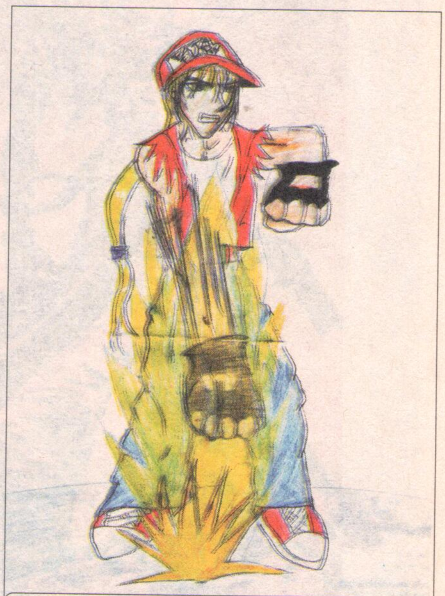
Diego Busch - Vista Alegre – RJ



Carolina Souza - Cuiabá – MT



Jefferson Dacata – Por email



Gislaine Farias - Por email

ParasiteGear
# Zero
Edição Zero
R$ 3,00
Faerie World
E outras histórias
Mini-Pôster incluso

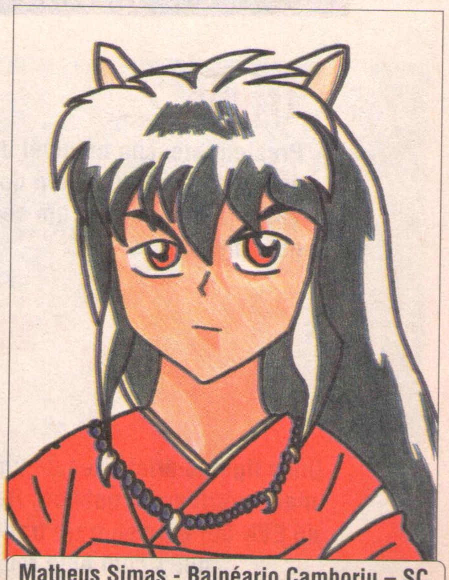
ParasiteGear #Zero

Descrição: Capa colorida, 28 págs, tamanho A5, hentai
Preço: R$ 3,00 + correio
Sinopse: Contém três histórias fechadas - Faerie World, Medusa e Slave Girl, além de pin-ups e pôster. Todas as histórias brincam com a imaginação e os fetiches do leitor. Fanzine soft-hentai de estréia do artista Sinistro 666 e terminantemente proibido para menores.
Integrante: Sinistro 666 (Participação: Neko)
Endereço: R. Sócrates,853 – AP. 143C, Vila Sofia - São Paulo/SP - CEP: 04671-072
Contatos: blackfoxid@gmail.com

Nº02
R$ 4,50
Tristeza
76 Páginas!
Harry Potter e Draco Malfoy
O FIM DA TRILOGIA
Nicotina
Pontos de Autoridade
+ EPÍLOGO INÉDITO!

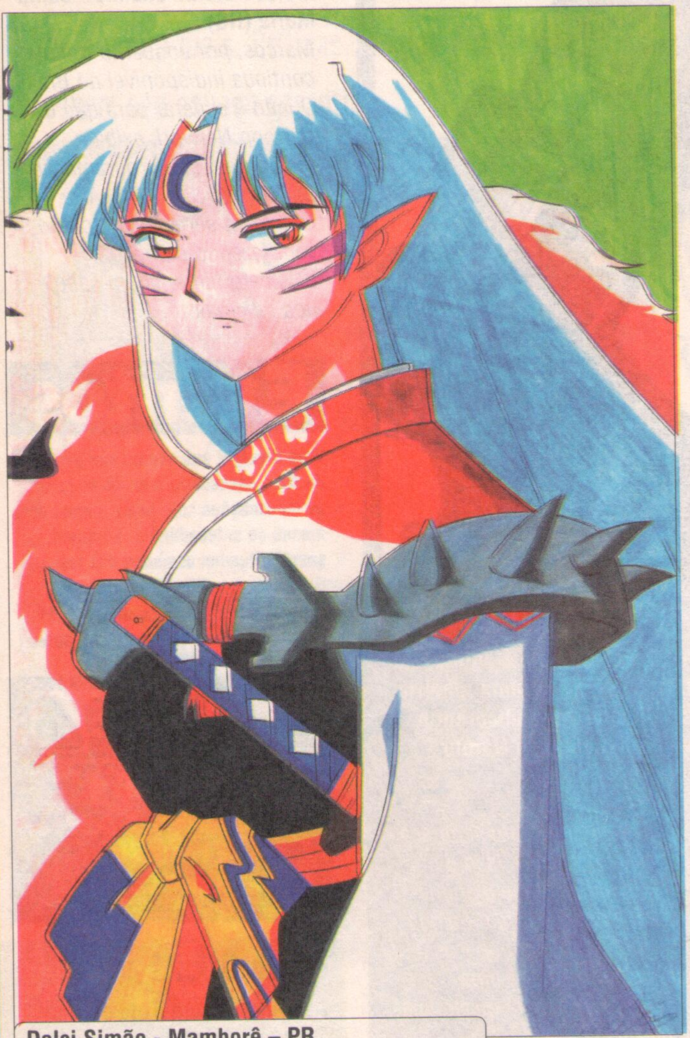
Fanzine Tristeza 02

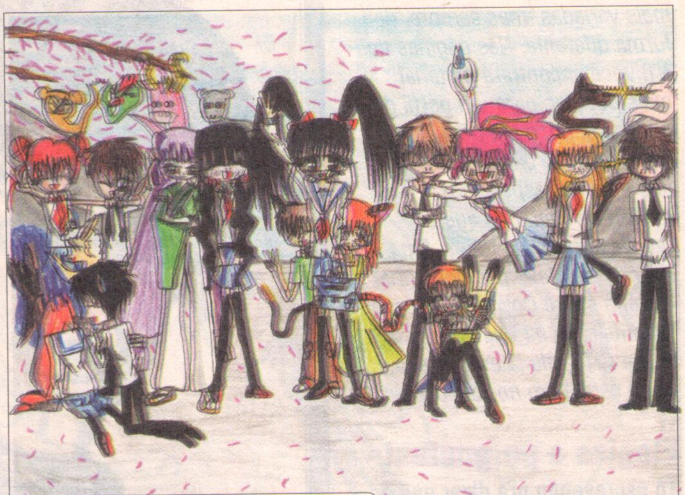
Formato: 14,5 x 21 cm em P/B – 76 páginas - Preço: R$ 4,50 (R$ 5,50 via correio)
Sinopse: Harry Potter se vê diante de uma batalha. Não contra bruxos das trevas e em prol da paz mundial, mas para combater os fantasmas de seu passado. E nesta luta, um encontro inesperado com Draco Malfoy pode mudar sua vida. História completa em três contos e várias ilustrações. Yaoi impróprio para menores.
Integrantes: Dana Norram, Lily Carroll e Raquel Sumeragi
Endereço: Rua Paraíba, 05 -
Cep. 08452-570 - Guainases - São Paulo/SP
E-mail: tristeza_zine@yahoo.com.br / dananorram@yahoo.com.br

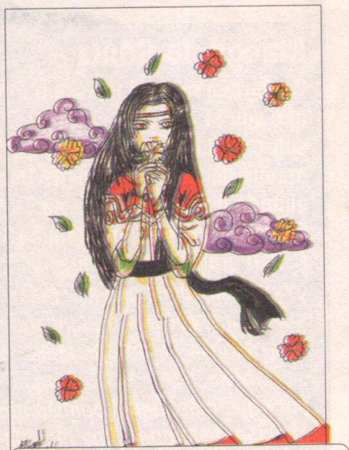


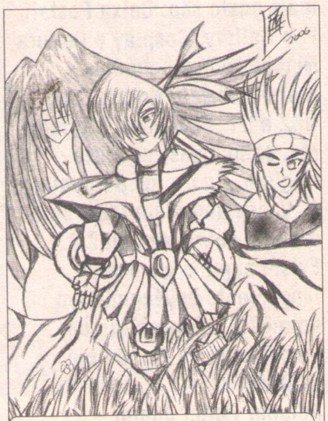
Matheus Simas - Balneário Camboriu – SC

Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .


Delci Simão - Mamborê – PR


Claudia Megumi - Curitiba – PR


Angela Rangel - Vitória – ES


Andrey Martins - Teixeira de Freitas – BA

FANZINES

Para divulgar seu zine nesta seção é muito fácil, basta enviar uma cópia para publicação para o endereço da revista com os seguintes dados: Nome completo do responsável, nome do fanzine, endereço para contato (além de e-mail e homepage se houver), sinopse, formato e preço. Caso deseje enviar via e-mail, a capa deve conter no mínimo 10 cm de altura e estar numa resolução de 300 dpi. Se possível, siga este modelo na hora de incluir as informações:

Fanzine: ______________________

Descrição: ____________________

Preço: ________________________

Sinopse: ______________________

Integrantes: ___________________

Endereço: _____________________

ATENÇÃO:
Estamos recebendo muitas mensagens eletrônicas com a resolução da capa e dados sobre a edição incompletos. Por favor, fiquem atentos as regrinhas da seção.

IMPORTANTE:
A NEO TOKYO presta um simples serviço de divulgação dos fanzines que são enviados para nossa redação. Não nos responsabilizamos por eventuais pedidos não atendidos e demais problemas que venham a ocorrer entre fanzineiros e leitores.

Fanzines desta edição:

Miamoto
Cat Studio Mangá
CSM

Miamoto 02

Descrição: Capa colorida, 20 págs, tamanho A5, shoujo mangá. Preço: R$ 3,00

Sinopse: Há muito tempo, foi criada uma cidade submersa com o objetivo de igualar os valores dos seres humanos. Por se tornar uma ameaça para a cidade, Marlen é banida e se une às forças das trevas com o objetivo de se vingar. E somente uma pessoa seria capaz de salvar a cidade aquática Calistocity: Miamoto.

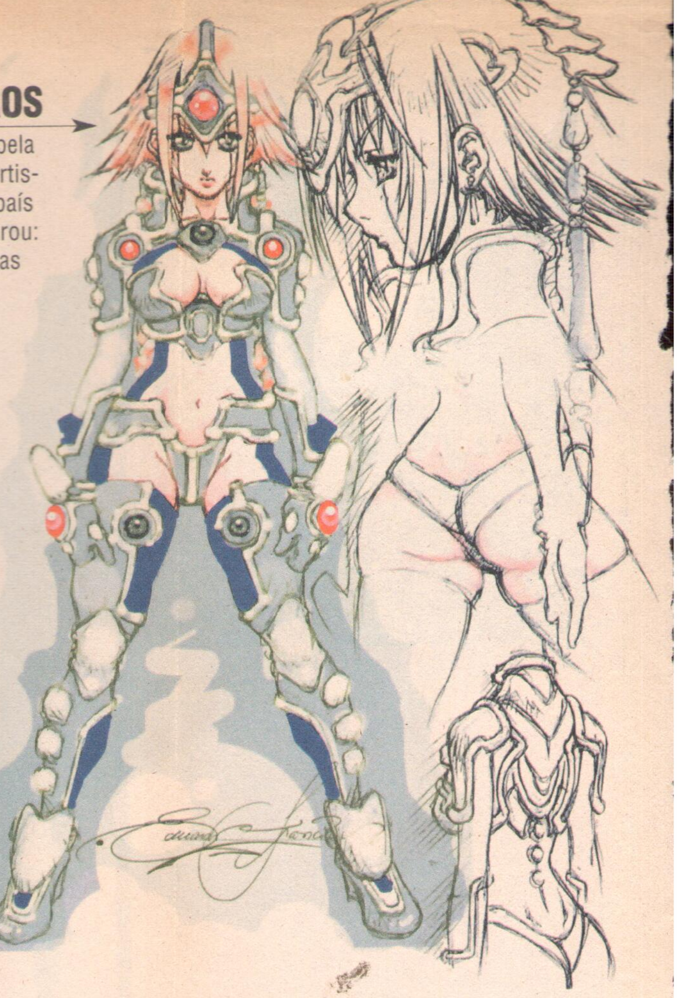
Integrante: Cat Studio Mangá: José Rodolfo / Sérgio Luiz

Endereço: Rua Dracon, 54 - Pavuna - Rio de Janeiro/RJ

Contatos: csmanga@yahoo.com.br

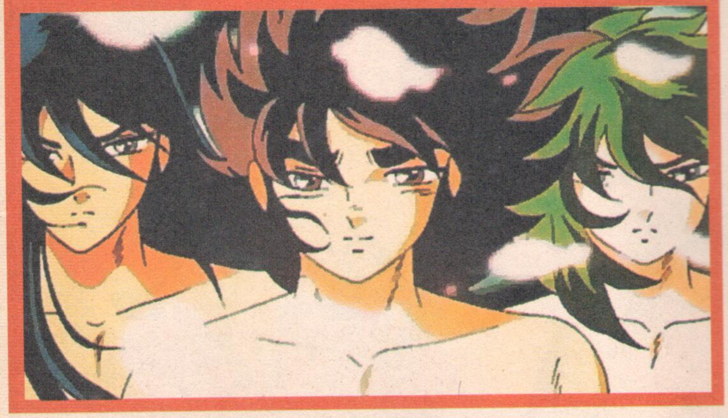
PRÊMIO NOBEL PARA MANGAKÁS ESTRANGEIROS

O ministro das Relações Exteriores do Japão, Taro Aso expressou seu desejo pela criação de um prêmio equivalente ao Nobel para o mundo dos mangás, para artistas de mangá estrangeiros, como uma maneira de promover a diplomacia do país através da cultura pop. Em um discurso realizado em Tóquio, o ministro declarou: "Gostaria que o Japão, como o país de origem do mangá, desse a novos artistas um prêmio equivalente ao Prêmio Nobel. Dessa maneira, eles poderiam sentir uma conexão com o Japão".



CD Saint Seiya The Best no Japão

No dia 21 de junho de 2006 será lançado, no Japão, um novo CD musical contendo uma seleção das melhores músicas dos Cavaleiros do Zodíaco (Saint Seiya). O título do CD é: Saint Seiya ~ The Best, mas ainda não existe a relação das músicas que irão compor esse CD. O preço deve girar em torno de R$ 49,00 (2.625 ienes).



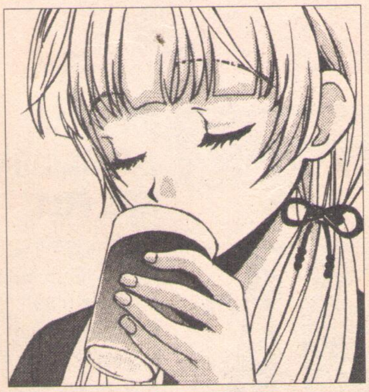
Atsushi Kaneko
BAMBI
カネコアツシ
壱
Vol. 1
CONRAD

Dois lançamentos da CONRAD EDITORA

A Conrad está anunciando dois novos títulos: Bambi, de Atsushi Kaneko e o manhwa (quadrinho coreano) Angry. Ambos os títulos possuem seis edições e serão lançados a partir da segunda quinzena de junho.

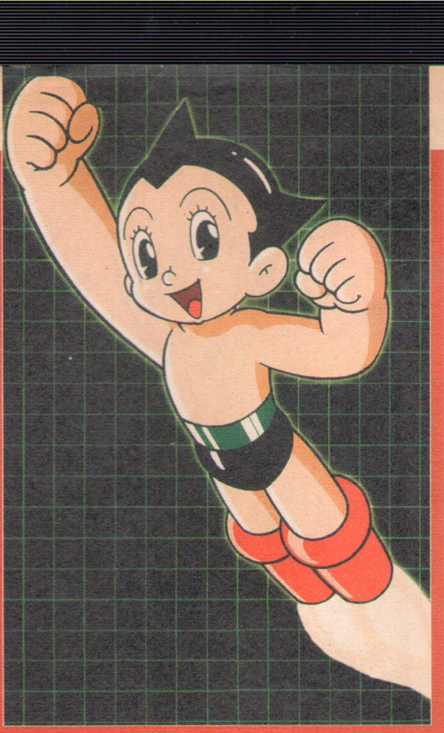
AUTORA HOMENAGEIA BRASIL EM LOVE JUNKIES

Kyo Hatsuki, a autora de Love Junkies, fez uma pequena homenagem aos seus fãs brasileiros. A brincadeira poderá ser conferida na edição 30 nacional (15 japonesa) traz até uma citação da autora em português do "Ei, você começou a ler o seu mangá do lado errado" que a edição brasileira sempre apresenta na última página de seus títulos. Lembrando que o mangá publicado mensalmente pela Editora JBC.



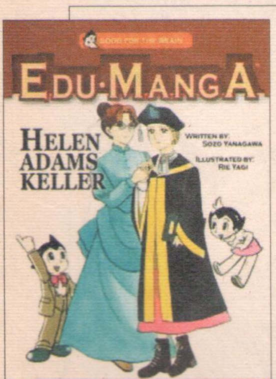
Animax sem mudanças em Junho

O canal exclusivo de animês divulgou sua programação completa de Junho e para a tristeza dos fãs, não há nenhuma novidade ou alteração. A grade completa da programação pode ser conferida no site Anime Pró: www.animepro.com.br



Trabalhos Perdidos de Tezuka

Cinco trabalhos desaparecidos de Osamu Tezuka foram localizados em uma coleção de publicações japonesas de uma universidade dos EUA, as obras haviam sido confiscadas pela censura norte-americana depois da II Guerra Mundial. São cinco conjuntos de tirinhas de doze quadros. Na coleção há também um mangá de 16 páginas intitulado "Hans to Kin no Kaminoke".



MANGÁS EDUCACIONAIS NOS EUA

A editora norte-americana Digital Manga vai publicar uma série de mangás educativos estrelados por Astro Boy, um dos personagens mais conhecidos de Osamu Tezuka. Feita no Japão, a série Edumanga tem como objetivo apresentar grandes personagens ao público infantil. De acordo com a página da editora, há cinco edições a serem lançadas: Anne Frank, Hellen Keller, Beethoven, Einstein e Madre Theresa.

Livros de Cosplay nos EUA

Quatro novos livros sobre cosplay estão programados para sair nos próximos meses nos EUA, oferecendo dicas para os praticantes de uma febre japonesa que cresce cada dia mais por lá. A Cocoro Books lançará dois livros, um deles terá como título Cosplay Girls: Japan's Live Animation Heroines, com 96 páginas e 300 fotos coloridas, e foi lançado em maio. O outro, J-Rock Groupies, terá outras 200 fotos. Já a Stone Bridge Press publicará Cosplay: Catgirls and Other Critters também em maio, e Cosplay: School Girls and Uniforms, em junho, cada um com 80 páginas e por volta de 75 fotos coloridas. Os fãs brasileiros vão poder comprar os livros, em inglês, apenas em lojas on-line.

Curiosidade: Cartão Pokémon Suica

A companhia de trem japonesa JR East se uniu à Nintendo para oferecer o cartão Pokémon Suica. O termo "suica" é abreviatura de "Super Urban Intelligent Card", um passe ferroviário. O cartão foi desenvolvido para incentivar seu uso pelas crianças e também poderá ser usado para comprar produtos do Pokémon Center de Yokohama. A distribuição se iniciará em julho.

neo@animepro.com.br

Final Fantasy

Um dos games mais aclamados e conhecidos da Square, "Final Fantasy VII" continua até hoje ganhando novos produtos. O RPG fez tanto sucesso que até ganhou um filme em computação gráfica – que já foi matéria em destaque nas primeiras edições da Neo Tokyo. Veja as estatuetas de alguns dos protagonistas.

Continuamos mostrando as mais belas imagens de estatuetas em PVC produzidas no Japão. Estão chegando diversas mensagens de leitores requisitando informações de como adquirir tais produtos e, por isso, já estamos preparando uma espécie de guia de compras. Por enquanto, a forma mais fácil é entrar em contato com alguma loja especializada em quadrinhos e verificar se eles realizam encomendas.

Trigun

Prestem atenção no nível de detalhes da estatueta em PVC. Além do protagonista Vash, o kit vem com um cenário e o famoso gato preto.

Evangelion

Duas figuras diferentes de uma das personagens mais queridas do público, Rei Ayanami, a piloto do EVA-00, em seu traje tradicional de batalha e outra com uma roupa mais insinuante.

Tríplice COROA

A Neo Tokyo entrevistou os cantores japoneses Masaaki Endo, Yumi Matsuzawa e Hiroshi Kitadani durante o Anime Friends 2006, em São Paulo. Dos três, somente Endo já veio anteriormente ao Brasil, mas todos se mostraram muito felizes com a recepção do público.

Por Fabio Satoshi Sakuda e Junior Fonseca

Minha primeira vez entrevistando um artista internacional da música foi algo muito curioso. É uma experiência única conversar com grandes nomes de um universo que admiro tanto, ver de perto o comportamento, expressões e reações de cada um. Entendo muito pouco de japonês, mas foi algo inesquecível... ver o nervosismo do Fabio foi pra lá de engraçado. Uma coisa que não vou esquecer foram as palavras do Kitadani ao saber sobre minha contribuição em One Piece.

Junior Fonseca

Fui convidado para entrevistar os três após a coletiva de imprensa, foi minha primeira experiência como entrevistador. Endo foi bem profissional e atencioso ao responder nossas perguntas, abraçava, cantava. Matsuzawa se mostrou bem curiosa por ser entrevistada em japonês, no Brasil. Antes de começar a entrevista, fez várias perguntas sobre mim, ficou muito surpresa quando soube que eu também vim de Tóquio e cheguei junto com eles. Kitadani estava muito empolgado, falou bastante e fez muita piada. A simplicidade dos três artistas e sua atenção com o público brasileiro tornou essa expe-riência muito mais prazerosa do que eu esperava.

Fabio Satoshi Sakuda

Neo Tokyo: Qual o artista que o inspirou em seu início na carreira musical?

ME: Existem vários artistas que eu gosto, mas no início de minha carreira, quem eu via e achava bacana eram bandas como Mötley Crue, Aerosmith, mais ou menos por aí.

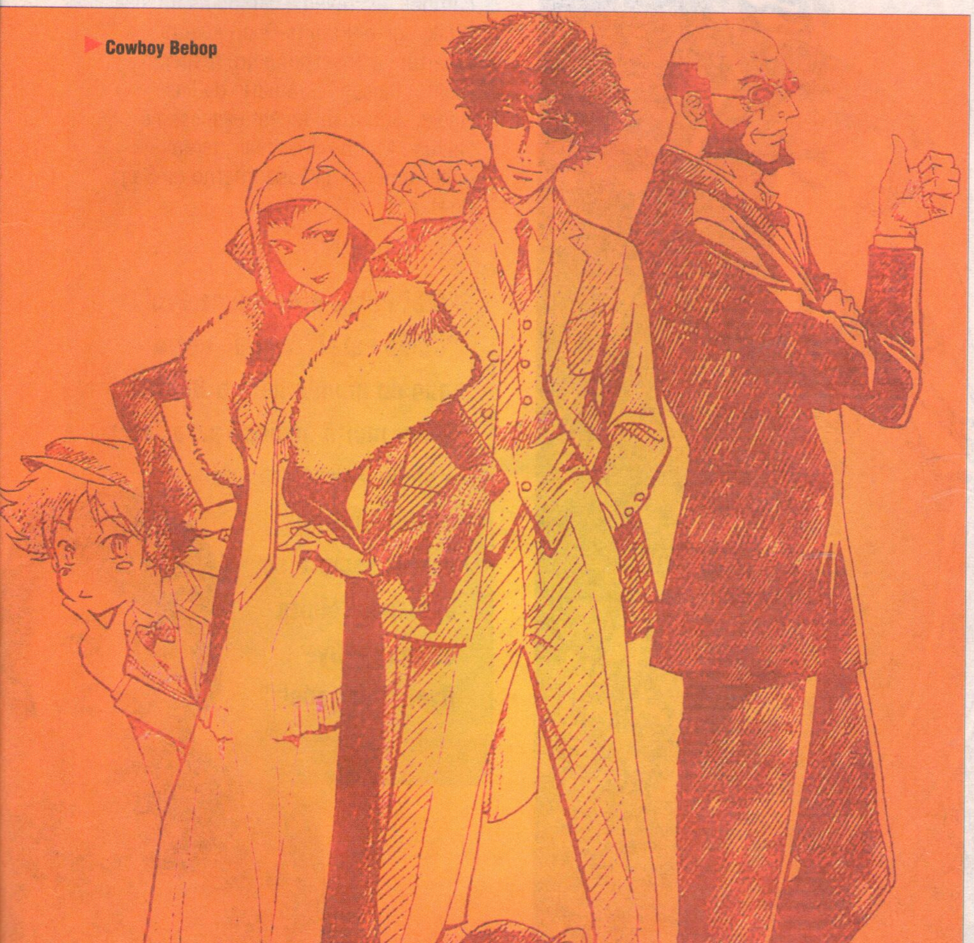
HK: No começo, gostava muito de Nagabuchi Tsuyoshi, um cantor folk. Por isso, inicialmente, usava apenas um violão, como ele. Mas o que eu mais gosto nele é o mundo particular de suas canções, com aquele jeito humano, sincero, tão real em seus sentimentos, me inspirou muito. Depois disso, no ginásio, passei a gostar de rock, de Kiss, e eu ouvia muito heavy metal, Ozzy Osborne, Iron Maiden, metal ocidental. E aí comecei a tocar guitarra, e a ouvir J-Metal, coisas como Make Up, do tema de Cavaleiros do Zodíaco, Loudness. Nessa época, era guitarrista e vocalista, aliás, ainda era quando estreei. Mas a minha influência principal é mesmo Nagabuchi Tsuyoshi.

MY: Ouço muitos gêneros, quando criança ouvia muito Matsuda Seiko, J-Pop. Misturando tudo que eu ouvia surgiu o meu som. Artista... Quem seria? (nesse momento, Masaaki Endo canta para outra entrevista, ao fundo – caímos na risada)

NT: O Sr. Endo, por exemplo?

MY: Ah, sim, ele é um grande veterano da área, o Kitadani também... Mas acho que gosto de pessoas como a Madonna, que mesmo depois de tantos anos cantando ainda tem fôlego pra continuar firme. Gostaria de ter uma carreira como a dela. Se depois de dez anos, eu ainda estiver cantando, seria tão bom! ➤

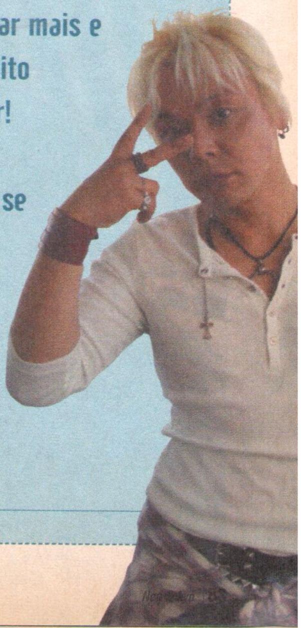
Cowboy Bebop



Masaaki Endo

Se comparado aos outros nomes do gênero, Endo é um novato na área, mas longe de ser desconhecido e inexperiente. Carinhosamente conhecido pelos fãs como o "animesong no wakashishi" (o jovem leão do animesongs), Endo nasceu dia 28 de agosto de 1967, em Miyagi, Japão, e começou sua carreira somente em 1993 com a formação de uma banda chamada Steeple Jack. Em 1995 lançou seu primeiro álbum, intitulado "SJ" e ganhou o prêmio "Wanted" – um concurso realizado pela gravadora Birthday Records o que lhe rendeu grande popularidade. Foi convidado para cantar o tema do animê Yuusha Oh Gaogaigar, de 1997 e não parou mais. Entre seus trabalhos podemos destacar Street Fighter II V ("Forever Friends"), Cowboy Bebop ("Live in Bagdah"), Cybaster ("Senshi yo Tachiagare"), Beetle-Fighter Kabuto ("Saving the World") e o tema de Bakuryu Sentai Abarange. Masaaki Endo esteve no Brasil em 2004, junto com Kageyama, Masami Okui e Eizo Sakamoto para participarem do mega-show Super Friends Spirits do Anime Friends.

"Pessoal que está vendo o Anime Pro, tudo bem com vocês? Sou o Masaaki Endo. É minha segunda vez no Brasil... Da outra vez, tudo era novidade e me espantei muito, mas nessa segunda vez espero poder aproveitar mais e me divertir muito antes de voltar! Gostaria que viessem todos se divertir aqui e nos empolgarmos juntos! Até a próxima!'Obrigado! Tchau!'."

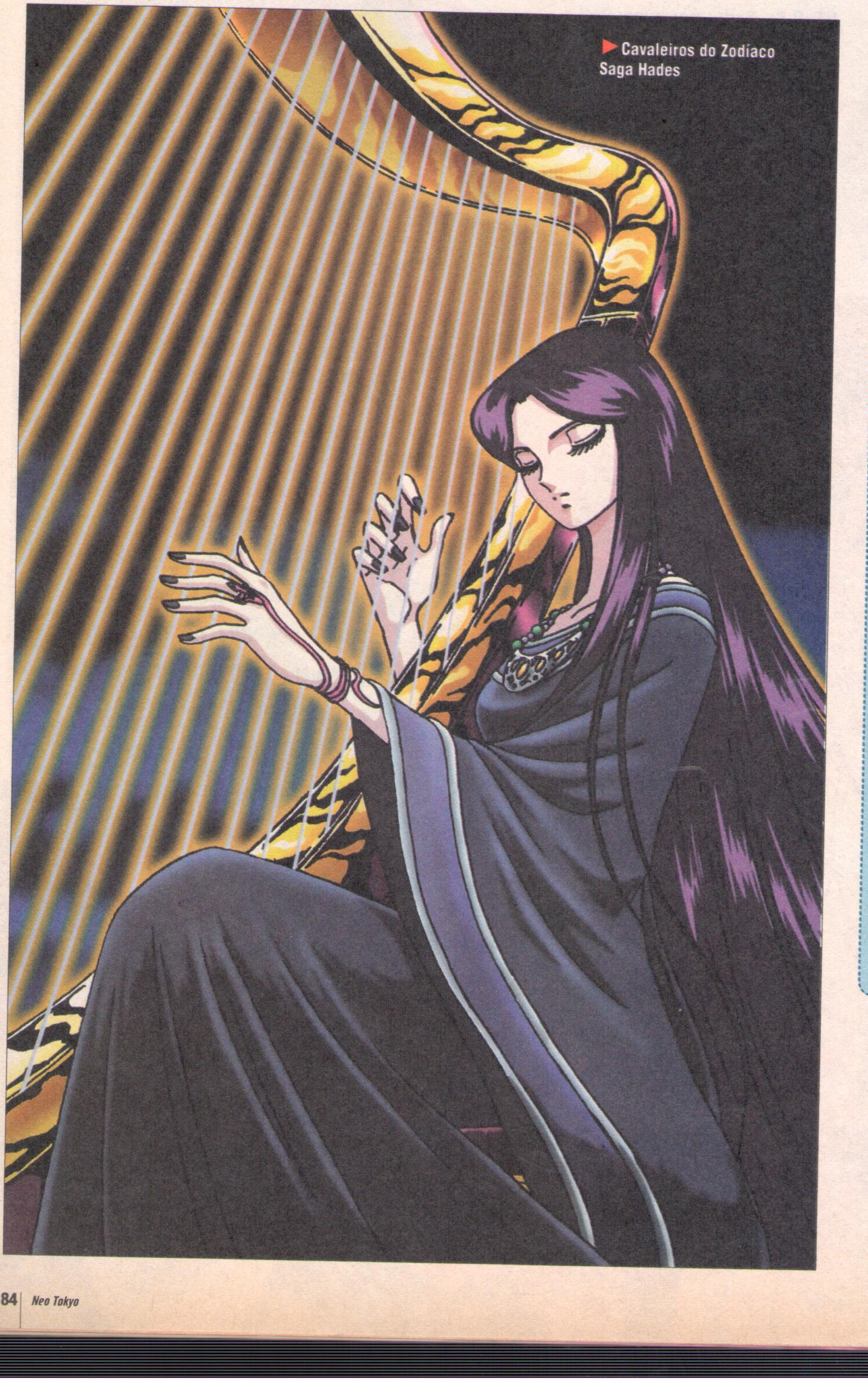


NT: Vocês trabalham no meio dos mangás e animês e têm muito contato com eles. Vocês acompanham alguma série em especial?

■ME: Atualmente, no Japão, existe muita coisa feita para adultos, animês e mangás muito legais, mas, recentemente, assisti a um animê de soldados japoneses, chamado Yomigaeru Sora, onde também canto o tema, e foi uma emoção que eu nunca senti em um animê, até hoje, e foi muito legal.

■HK: Quando eu era criança, assistia muito, mas quando cresci, parei de assistir. Quando passei a trabalhar com animês, voltei a assistir One Piece, por exemplo. Mangás eu sempre li Shonen Magazine e Shonen Jump, mas animês de TV, não assistia, mas por causa do trabalho, voltei a assistir e pensei "Ei! isso é legal". Depois dos 30 anos passei a gostar mais de animês, principalmente as séries voltadas para crianças, tipo Shin-chan. Se existisse uma criança daquele jeito, seria muito engraçado! Mas os filmes, você consegue chorar! Pokémon também, no ano passado recebi um ingresso para assistir ao filme da série, Rukarion, e chorei duas vezes!

Os filmes infantis são fáceis de entender onde chorar, onde rir. Fora isso, na TV, eu assisto a Ryukendo, e antes, assistia a Kamen Rider Ryuki, dois programas onde eu cantei. Sempre assisto aos programas para os quais trabalho, e aí eu pensei "Ei, Kamen Rider é legal!", e passei a assistir toda semana. Os sentai, eu assistia ao Go Ranger quando criança, e voltei a assistir por causa do trabalho, mais ou menos a partir de Hurricanger. Se bobear, assisto até a Precure, o domingo japonês tem muito programa divertido, mas como em geral não consigo acordar, por ter ido beber na noite anterior e tal, gravo tudo em DVD e assisto depois. Esta semana, por causa do evento, também tive que gravar!


▶ Cavaleiros do Zodíaco Saga Hades

■Yumi Matsuzawa

Comemorando 10 anos de carreira, Yumi estreou em 1996 quando cantou diversas músicas da série Nadesico (entre elas, o tema de abertura "You Get to Burning"). Em 1999 emprestou sua bela voz ao tema de abertura da série Jibaku-Kun (exibido no Brasil como Bucky) e, em 2000, de Gate Keepers. Mas o grande boom de sua carreira foi sem dúvida sua grande participação no animê Cavaleiros do Zodíaco, onde ela compôs, escreveu e cantou as músicas "Chikyugi" e "Kimi to Onaji Aozora" (abertura e encerramento, respectivamente) da saga Santuário da Fase Hades. Seu mais recente sucesso é "Takusu Mono – My Dear", tema de encerramento da Fase Inferno da Saga de Hades.

"Olá! Pessoal do Anime Pró! "Como está?" Vim do outro lado do mundo para o Brasil! Estou muito ansiosa para fazer o show e gostaria que os fãs continuassem sempre me apoiando! Muito obrigada! Bye Bye! "Obrigado!""

■MY: Assisto a muitos animês, leio muitos mangás e também jogo videogames. Estou com um novo trabalho para videogame, ainda não foi lançado, por isso não posso divulgar, mas deve sair em breve! Fique de olho no meu blog! Aliás, videogame é meu hobby pessoal, comprei um PlayStation 2 recentemente e estou sempre jogando. Já estou pensando, quando voltar, vou jogar!

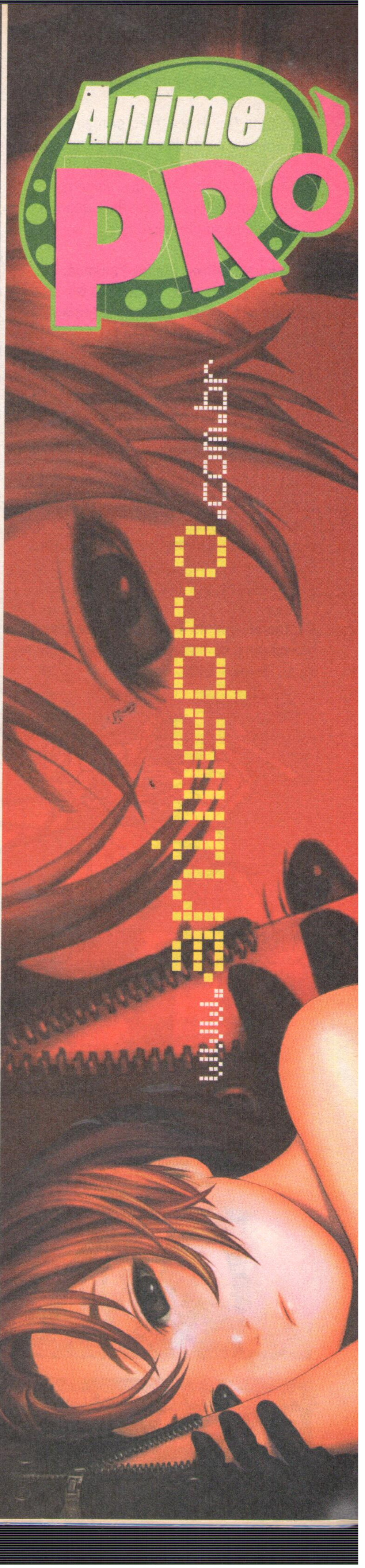
NT: Sr. Endo, é a segunda vez que você vem ao Brasil, portanto, já conhece o público brasileiro. Quais as diferenças que sente em relação ao seu público no Japão?

■ME: Os fãs do Japão e do Brasil se envolvem da mesma forma na música, mas os brasileiros passam um calor, fazem você sentir a empolgação deles e se empolgar junto. É por isso que eu adoro o Brasil!

NT: Sr. Kitadani, o seu mais recente trabalho, a música tema de Youkai Ningen Bem é remake de um famoso animê. Isso te deu alguma pressão, ter que refazer um tema famoso de um animê lendário?

■HK: Bem é um animê muito famoso para a geração dos 30 aos 40 anos, só de falar o nome, nós já lembramos. Por isso, pressão eu senti. E, além disso, não tenho muitas músicas onde canto tão grave, e um cantor, quando solta um grave, também sente o som um pouco depressivo. Então, pensei "será que eu consigo passar o sentimento de Bem quando diz que quer se tornar humano?". Isso foi uma grande pressão pra mim, como cantor. ➤

► One Piece



NT: Você está em vários animes famosos...

HK: Sim, One Piece, meu primeiro trabalho com animês, é um dos mangás mais vendidos da Shonen Jump. Gravei uma fita e mandei para o concurso que elegeria a música-tema e fui surpreendido quando ganhei, fiquei muito feliz!

NT: O nosso editor, Junior Fonseca, foi quem ajudou com as traduções do animê e ele brigou para ser mantido o tema original. Infelizmente, isso não foi possível.

HK: Verdade? Muito obrigado! Realmente, foi uma música que foi escrita pensando em One Piece. O domingo japonês sempre teve um espaço nas tardes, que começou com Dr. Slump, depois Dragon Ball e, então, One Piece. É uma grande tradição e eu queria que meu trabalho sobrasse lá. O tema mudou, mas minha música ainda toca nas cenas de próximo capítulo e em algumas ocasiões esse trabalho tem me aberto muitas portas, por isso sou muito grato.

NT: Cavaleiros do Zodíaco foi um grande marco para os animês e a cultura japonesa no geral aqui no Brasil.

MY: Verdade? Não sabia disso...

NT: Sim, no Brasil, os Cavaleiros foram o início de uma era para os animês na TV brasileira. Com o tema de Hades, você passou a fazer parte da história desse animê. Como se sente com isso?

MY: Me sinto muito feliz! Por me tornar parte disso tudo é que eu posso hoje, fazer coisas como vir ao Brasil cantar. Eu estava comendo um Lamen hoje no almoço e um fã viu e começou a gritar de felicidade, me assustei, não fazia idéia de quanto era famosa no Brasil. Por meio de um animê, consegui atingir pessoas tão distantes... Me intriga é por que todo esse pessoal conhece o meu rosto!

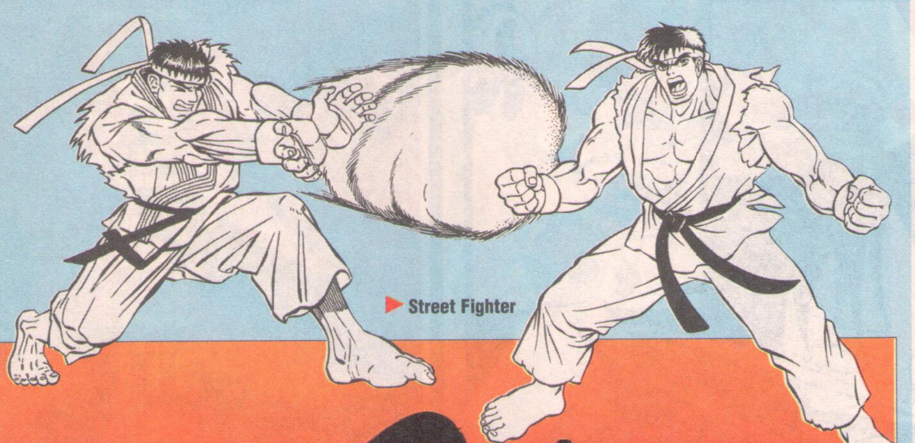
NT: Existem revistas especializadas e sites da internet, onde os fãs vêem as fotos...

MY: E eu estou lá? Nossa! Realmente, é interessante como a música atravessa as barreiras da distância, das línguas e atinge tantas pessoas. Faz parte da cultura e poder me tornar parte disso tudo me torna uma pessoa muito feliz. Se eu puder cantar por muitos anos ainda, ficaria mais feliz ainda!

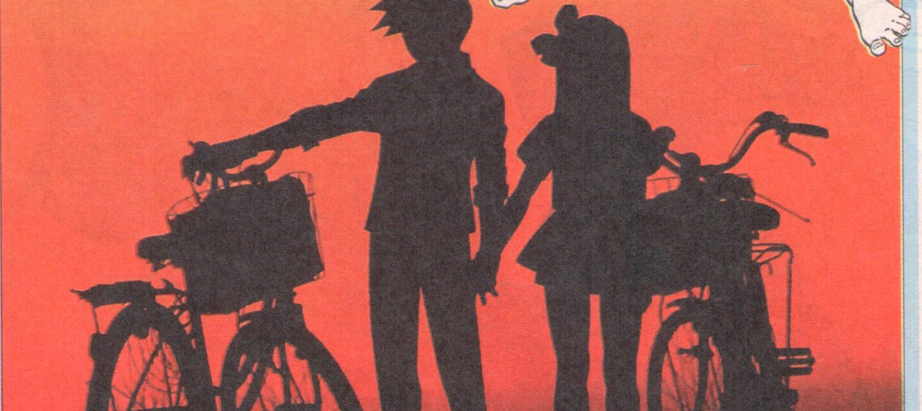
Hiroshi Kitadani

Com 38 anos, a carreira de Kitadani começou em 1994, quando participou como vocalista da banda Stagger, que lançou três álbuns e conseguiu grande popularidade com a gravação de comerciais. Em 1999, com o término da banda, ingressa em outro grupo, o Lapis Lazuli, onde gravou as músicas do jogo Guilty Gear. No mesmo ano ele gravou seu maior sucesso, a canção "We Are!" tema do animê One Piece. Desde então a carreira do artista decolou de vez. Ele entrou para o grupo JAM Project e ao lado de Hironobu Kageyama e Masaaki Endo formaram o Manga Trio, que toca canções acústicas em turnês por todo o país. Entre seus trabalhos podemos destacar "Searching for Myself", de Kamen Rider Agito, "Taiyou no Transform!!", do animê Transformers Super Link e "Madan Senki Ryuukendo", do tokusatsu Madan Senki Ryukendo.

"Pessoal da Anime Pró... "Como vai!" Estou no Brasil, bem do lado contrário do Japão, após voar 30 horas! Hoje é o primeiro dia do Anime Friends e eu pretendo enviar a todos os brasileiros o meu caloroso sentimento pelos animês por via de minhas músicas! Vou me esforçar, portanto pessoal, continuem apoiando o Hiroshi Kitadani! Então... "Obrigado!"



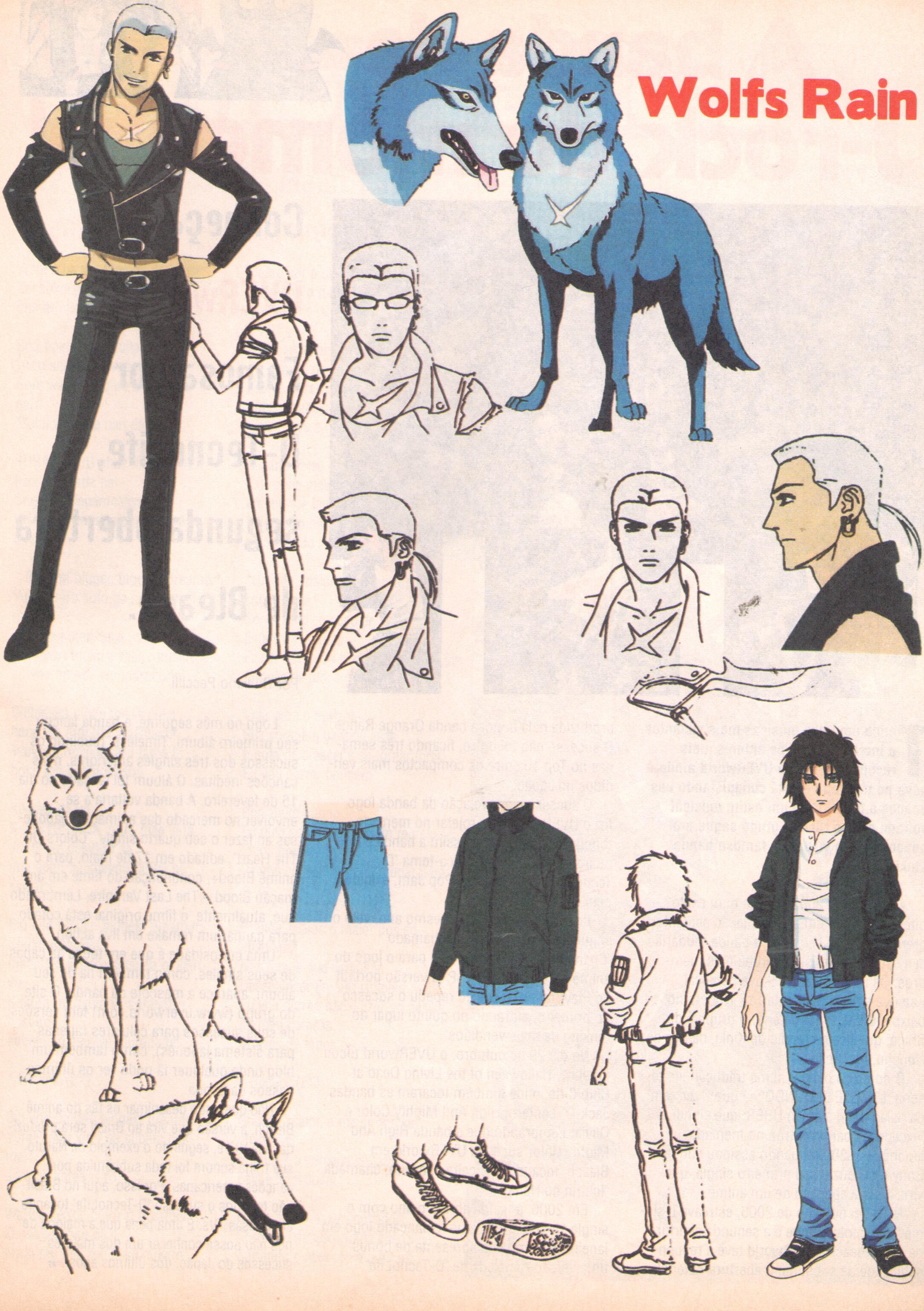
Street Fighter



Gate Keepers

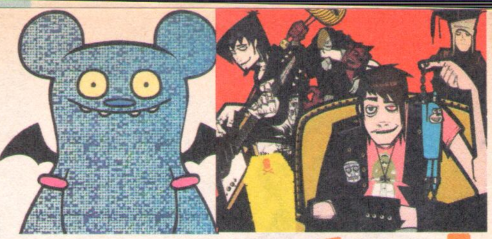
Para conferir os vídeos com as mensagens de cada artista acesse o site www.animepro.com.br.
Por fim, fica registrado nossos agradecimentos ao pessoal da organização do Anime Friends, que colaborou muito para que a entrevista fosse realizada, e ao Renato Siqueira, que bateu algumas fotos bacanas.

Wolfs Rain



neo@animepro.com.br

A banda de J-rock do momento!



Conheça UVERworld, Famosa por D-TecnoLife, a segunda abertura de Bleach.

Por Giuliano Peccilli

Tendo uma das músicas mais viciantes e incríveis entre os animês mais recentes, a banda UVERworld ainda é nova no mercado e está conquistando aos poucos a fama. Com um estilo musical voltado para o rock, o grupo segue um pouco o estilo visual da famosa banda Linkin Park.

A banda, em 2002, tocava num estilo diferente, tendo em sua formação sete integrantes. No ano seguinte, a banda mudaria seu estilo e, com isso, perdeu dois membros. Os músicos são Takuya no vocal, Katsuya e Akira nas guitarras, Nobuto no baixo e Shintaro na bateria. O grupo é de Shiga, que fica na região de Kinki, na ilha de Honshu, no Japão.

O nome da banda, numa tradução literal, seria "EXCEDE O MUNDO", já que Uver vem da palavra em alemão ÜBER, que significa "excede". A banda entrou no mercado japonês em 2005, quando assinou com a Sony e produziu seu primeiro single, que viria a ser a abertura de um animê.

No dia 6 de julho de 2005, estreava o single "D-TecnoLife", que é a segunda abertura da série Bleach. UVERworld teve a responsabilidade de substituir a abertura Asterisk, produzida pela famosa banda Orange Range. O sucesso não foi outro, ficando três semanas no Top 10 entre os compactos mais vendidos no Japão.

O sucesso e a revelação da banda logo fez o UVERworld se projetar no mercado fonográfico japonês, e assim a banda estreou ao vivo com sua música-tema "D-TecnoLife", no programa Pop Jam, exibido pelo canal NHK.

Em 26 de outubro do mesmo ano, veio o segundo single da banda, chamado "Change!", música composta para o jogo do animê Bleach, para o PSP (a versão portátil do PlayStation). O disco repetiu o sucesso do primeiro, entrando no quinto lugar do ranking de mais vendidos.

No dia 29 de outubro, o UVERworld tocou no show Halloween of the Living Dead at Club Citta, onde também tocaram as bandas Jack-O'-Lantern, High And Mighty Color e Olivia. Lembrando que a banda High And Mighty Color sucedeu UVERworld em Bleach, tocando a terceira abertura, chamada "Ichirin no Hana".

Em 2006, a banda abriria o ano com o single "Just Melody", que foi lançado logo em janeiro. O compacto apresenta de bônus uma versão remixada de "D-TecnoLife".

Logo no mês seguinte, a banda lançou seu primeiro álbum, Timeless, reunindo os sucessos dos três singles anteriores, mais canções inéditas. O álbum foi lançado no dia 15 de fevereiro. A banda voltaria a se envolver no mercado das animações japonesas ao fazer o seu quarto single, "Colors Of The Heart", editado em 17 de maio, para o animê Blood+, continuação do filme em animação Blood – The Last Vampire, Lembrando que, atualmente, o filme original está cotado para ganhar um remake em live action.

Uma curiosidade é que em todas as capas de seus singles, como também na de seu álbum, aparece a mascote da banda. O site do grupo (www.uverworld.com) tem versões de seus sucessos para celulares (apenas para sistema japonês), como também um blog onde qualquer fã pode ver os últimos passos da banda.

Não querendo desanimar os fãs do animê Bleach, a versão que virá ao Brasil será produzida pela VIZ e, seguindo o exemplo de Naruto, sua trilha sonora foi toda substituída por canções americanas. Por isso, aqui no Brasil não teremos o sucesso "D-TecnoLife" tocando em nossas TVs. É uma pena que a maioria de nós não possa conhecer um dos maiores sucessos do Japão, dos últimos anos. ■NT

Letra Traduzida

Digimon Tamers

The Biggest Dreamer

Wanna be the biggest dreamer
Zensokuryoku de mirai mo
ima mo kake nukero

Sou boku wa ki zuitan da
zutto shukudai wasureteta
Sore wa hitotsu no nazo nazo
nazo
"Boku wa dare nan darou?"

SURAIDINGU shite surimuketa
hiza itakutatte ne
Sugu tachiagaranakya
CHANSU wa nigete yuku wakatteru sa

* Big and bigger, biggest dreamer!
Yume miru koto ga subete hajimari
sore ga kotae daro
Dare yori tooku e tonde miseru yo
subete no asu wo tsuranuite

Chiheisen made tonde yuke
hane wo moratta yuukitachi
Tsuyoku ookiku naru tame ni
boku mo hashiridasou

Kikoete ita yo
KAUNTO DAUN zutto mae kara
Junbi wa dekiteru sa
ima sugu hajimeyou ZERO ni
kaware!

Big and bigger, biggest dreamer!
Shinjirarenakya
mabataki shiteru setsuna ni kieru
yo
Kokoro no hyouteki sorasazu
hashire
subete no asu wo tsuranuite

* Repetir (2X)

Big and bigger, biggest dreamer!
Yume miru koto ga subete hajimari
sore ga kotae daro

Wanna be the biggest dreamer
Zensokuryoku de
mirai mo ima mo kake nukero

O Maior dos Sonhadores

Quero ser o maior dos sonhadores
Correndo o mais rápido que puder
Cortando o passado e o futuro

Está certo, eu percebi isto
Eu esqueci de fazer a lição de casa
Este quebra-cabeça, quebra-cabeça,
quebra-cabeça,
"Quem sou eu?"

Mesmo se eu cair
E arranhe meu joelho
Eu vou me levantar
Eu sei das minhas chances de correr
pelo mundo

*Grande, maior, o maior dos
sonhadores!
Sonhar é o começo de tudo
Esta é a resposta
Eu vou voar mais longe que qualquer um
Através de todos os amanhãs

Voar para o horizonte,
Sua coragem ganhou asas
É hora de crescer e se tornar forte,
Eu vou correr também

Por muito tempo
Eu ouvi sobre a contagem regressiva
Estou preparado,
Vamos começar agora, mudar para
zero!

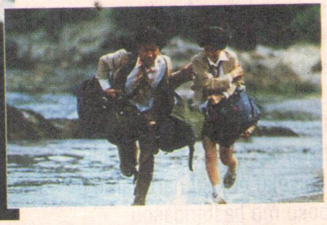
Grande, maior, o maior dos sonhadores!
Nós temos que acreditar,
Desaparecer em um lampejo
Eu vou correr, não correr do desejo
do meu coração,
Através de todos os amanhãs

* Repetir (2X)

Grande, maior, o maior dos sonhadores!
Sonhar é o começo de tudo
Esta é a resposta

Quero ser o maior sonhador
Correndo o mais rápido que puder
Cortando o passado e o futuro

Um clássico do cinema japonês



Considerado o novo clássico do cinema nipônico quando lançado em 2000, **Battle Royale** inspirou toda uma nova geração de cineastas e roteiristas no mundo inteiro.

Por: Giuliano Peccilli

Battle Royale chegou ao Ocidente de forma bem tímida; embora em alguns países tenha sido exibido comercialmente, na grande maioria deles passou apenas em festivais de filmes de arte. Mesmo assim, inspirou diretores, como Quentin Tarantino, que o reverencia no filme Kill Bill — Chiaky Kuriyama, uma das atrizes do filme original aparece em Kill Bill no papel de Gogo. Comparado pelo público de arte com A Laranja Mecânica, famoso filme de Stanley Kubrick, Battle Royale foi produzido pela TOEI, com direção de Kinji Fukasaku e foi baseado no best-seller de Koshun Takami.

O filme não poderia seguir uma premissa mais simples: num futuro próximo, graças à população jovem japonesa ter se tornado delinqüente, o governo japonês instituiu um programa chamado Battle Royale, no qual as salas de aula são levadas para uma ilha, onde, em apenas três dias os alunos têm de realizar um jogo, no qual apenas um pode restar vivo.

Classes com jovens de 15 e 16 anos são analisadas todos os anos, e levadas a esse lugar, onde ocorre uma "loteria ", em que apenas pode restar um. Logo no início da película, vemos que o ganhador do ano anterior era uma garota, que estava totalmente louca no fim do jogo.

Explorando a idéia de adultos e adolescentes viverem em mundos opostos, e que apenas um dos lados pode ganhar essa guerra, Battle Royale tem certas regras a serem seguidas pelos alunos na ilha. Todos recebem um colar, o qual determina sua localização, como também grava suas conversações e explode, caso os alunos não sigam suas ordens. Além disso, todos recebem uma mochila com mantimentos e uma arma predeterminada para entrar no jogo. Essa arma tanto pode ser uma metralhadora ou, para aqueles que não têm sorte, um garfo.

Quem guia cada momento desse jogo mortal é nada menos que o grande artista do

neo@animepro.com.br

mercado nipônico, Takeshi Kitano. Considerado "a ovelha negra" do cinema japonês e tendo já lançado aqui no Brasil clássicos como Dolls e Zatoichi, aqui ele representa "Kitano", o professor que irá coordenar todo o jogo entre os alunos.

Ainda nem falamos dos protagonistas, Shuya Nanhara e Noriko Nakagawa, que, juntos, pretendem salvar a si mesmos e aos outros desse jogo. Noriko, estando machucada, faz de Shuya seu guardião, aquele que tenta a todo custo salvar a vida de seus amigos dessa batalha brutal pela vida.

Cada morte dos alunos da sala é acompanhada de flash-backs especiais que reforçam o melodrama do filme. Tendo pequenos enredos e envolvendo paixões adolescentes, prostituição e nerds nas suas tramas, mostra o que levou a sociedade a tomar uma atitude tão drástica, como o artigo constitucional BR que instituiu o "Battle Royale".

Uma continuação estava planejada para ser produzida em 2003 também por Kinji Fukasaku, que, infelizmente, veio a falecer durante a edição do filme. Seu filho, Kenta Fukasaku, foi quem concluiu a última obra do pai, Battle Royale 2: Chinkonka, que não foi tão bem vista pela crítica como o original.

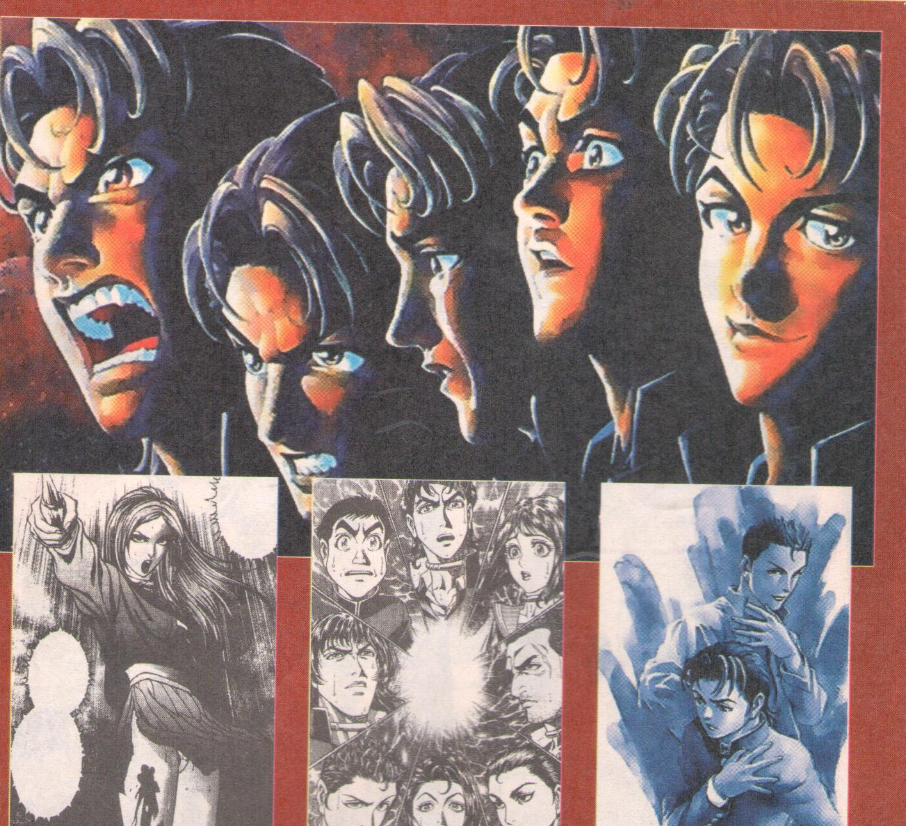
O mangá

Lançado no Japão pela Akita Publishing e, nos EUA, pela Tokyopop, em 15 volumes, a história segue à risca a visão do diretor Kinji Fukasaku, mas dá muito mais ênfase à história individual dos personagens.

Cada aluno tem sua história contada em flash-back ou não. Aqui, a crítica à sociedade japonesa fica mais óbvia ainda, com muito mais polêmicas que o filme. Não é para menos, aqui temos uma realidade em que alunas se prostituem para ganhos pessoais. Temos relações de namorados apenas por interesse sexual. Também temos dois órfãos que entram no jogo, tendo sua "mãe adotiva" estuprada pelo professor do jogo. Cada personagem tem uma história trágica para contar ao leitor, assim, entrando numa guerra pessoal, para sua sobrevivência.

Vale lembrar que o mangá e o livro foram lançados nos EUA, mas o filme, não. Dizem que ele foi proibido de ser comercializado por lá...

A versão em quadrinhos lançada pela Tokyopop foi adaptada por Keith Giffen, famoso roteirista de quadrinhos, principalmente por seus trabalhos para a editora DC Comics. Tendo no currículo revistas como Liga da Justiça e Legião dos Super Heróis, o roteirista foi chamado para adaptar o mangá nos EUA, transformando o jogo num reality show, que não agradou aos fãs mais puristas.



NO BRASIL

A Conrad Editora confirmou o lançamento do mangá Battle Royale ainda para este ano e logo, o filme também chega ao país por uma empresa nova na área que pretende apostar em filmes orientais. Logo traremos mais detalhes! NT

O momento do SHOW!

Mas em qual categoria se apresentar?

Por David Denis Lobão

Como falamos na edição anterior, com seu cosplay pronto, chegou a hora de você escolher entre se apresentar no palco de um evento ou não. Se decidir subir e mostrar a sua roupa para a platéia, é necessário uma segunda escolha: você quer só competir ou ganhar?

Não importa qual seja a sua decisão, o próximo passo será saber em qual das diversas categorias que existem em convenções você quer se apresentar. Afinal, são regras, juízes e apresentadores diferentes. E, às vezes, tudo muda também de evento para evento.

Saiba, a seguir, um pouco mais sobre as principais categorias de concursos de cosplay, suas regras, história e o que pensam as pessoas que estão trabalhando nos bastidores de cada um deles.

Cosplay Livre

A categoria livre é a mais nova do "grupo de elite" do cosplay. Ela foi "oficialmente" criada após o Anime Dreams (janeiro de 2004) pela então coordenadora do concurso, Daniela "Deedo". O motivo foram as reclamações recebidas pela empresa Yamato Comunicações e Eventos da derrota do grupo de Evangelion, de Christiane Lameira, que fez uma paródia do animê. O público se apaixonou pela apresentação, mas ela teve de ser desclassificada, pois não se encaixava nas regras da categoria tradicional.

Para que grupos com idéias iguais a esse, que quisessem fazer paródias ou mesmo crossovers (misturar personagens de séries diferentes) foi criada a categoria "gente que faz" para o segundo Anime Friends (julho de 2004), que após uma mudança de coordenadores passou a se chamar "livre" no Anime Dreams 2005. Daí pra frente geraram várias cópias e similaridades. No EuAnimeRPG (Americana – SP), a categoria chamou-se "Cospobre" em homenagem ao grupo paulistano especialista em parodiar produções conhecidas do público. No Rio de Janeiro, o mesmo nome utilizado em São Paulo (livre) foi adotado por vários eventos.

Mas, afinal, qual a importância do cosplay livre? "O livre é uma categoria importante pelo fato de ser 'inovadora', afinal concurso de cosplay era sinônimo de uma roupa perfeita ou ainda de uma apresentação que fosse fiel ao animê. Agora, o livre não julga a roupa, mas sim a criatividade e o desempenho da pessoa, além de abrir a possibilidade de fazer cosplays com 'personalidade'", fala a apresentadora Bruna Mata, que comanda o concurso livre desde o Anime Dreams 2005.

"A categoria livre torna mais divertida e espontânea a apresentação no concurso, porque o cosplayer se sente mais desinibido para usar a criatividade. Quando você sabe que pode se preocupar mais com a receptividade do público e não com a similaridade ao personagem, a apresentação pode acabar fluindo melhor", explica Bruno "Kim Brasil", juiz de cosplay livre do Animinas 2006, de Belo Horizonte (MG).

Desfile Cosplay

Se na categoria livre o que vale é a criatividade, e você não precisa se preocupar se a sua fantasia está próxima ao original, aqui no desfile a coisa é bem diferente. Nesse concurso, o que vale é a fidelidade da roupa.

Evangelion

Sailor Moon

Kingdom Hearts

Isso mesmo: aqui o seu cosplay precisa estar igual ao original e somente ele é avaliado quando você sobe no palco. A apresentação, tão valorizada no tradicional, fica de fora dessa vez.

A categoria desfile nasceu no primeiro evento Expo Anime Brasil (dezembro de 2002), mas só foi se popularizar após o Anime Friends de 2003. Em pouco tempo, ela já virou referência em concursos de todo o país e é atualmente a que mais cresce entre os brasileiros.

E a pergunta se repete: qual a importância do Desfile Cosplay? "Nem sempre o cosplayer tem tempo para bolar uma apresentação legal e, hoje em dia, está cada vez mais difícil de agradar ao público. É muito bom existir essa categoria onde só a roupa é julgada. Assim, todos têm a chance de mostrar o trabalho que teve o ano inteiro pra confeccionar a roupa", explica Dana Guedes, apresentadora da categoria há dois anos em eventos como Anime Dreams e Anime Friends.

E a coordenadora do Desfile Cosplay do Anime Friends, Talita César Tozzo, concorda com Dana. "É uma categoria que aumenta de público a cada dia que passa por dar uma oportunidade às pessoas tímidas de se apresentarem também". Talita é responsável ainda pelo concurso do Anime Family (Rio de Janeiro) e do Animinas (Belo Horizonte) há um ano e, nesse tempo, viu o público do Desfile crescer mais de 50%: "As 90 vagas disponíveis chegam a lotar em menos de meia-hora em um domingo de Anime Friends", completa.

Concurso Tradicional

Como o próprio nome já diz, é a mais antiga do mercado de eventos brasileiros e existe desde os primórdios dos encontros de fãs no Brasil, mas que começou a ganhar o formato atual graças a eventos do Mangacon (Abrademi) e da Animangá. Atualmente, a nota é dada avaliando se o conjunto mostrado no palco (roupa e apresentação) está condizente com o que o personagem faria, ou seja, totalmente fiel ao original.

Mas esta categoria é a mais polêmica e difícil de falar. Afinal, o que é permitido? Apenas cosplayers com roupas de personagens de origens orientais ou qualquer fantasia? Adriana Iwashita, atual coordenadora geral de cosplay dos eventos Anime Friends e Anime Dreams, demonstra concordar totalmente com a opinião de seus antecessores que desde os primeiros eventos da empresa Yamato liberaram a participação nos concursos para cosplays de qualquer parte do mundo. "O ato de fazer um cosplay é fazer um personagem de que você gosta e dar vida a ele. Seria injusto restringir isso somente para personagens japoneses. Não se pode restringir os sonhos das pessoas, muito menos os das crianças. É uma brincadeira mágica em que não vale a pena fazer delimitações", explica.

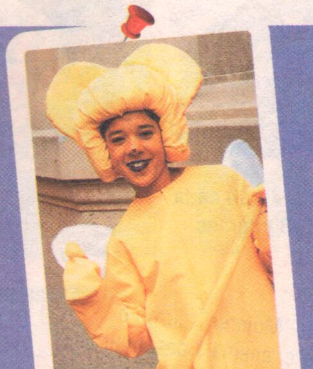
Mas a tradição ainda existe e ela vem principalmente do Animecon, mais tradicional encontro de fãs do país. "Quando o concurso é aberto a qualquer tipo de animação e aparecem muitos personagens de comics, isso tem um efeito de descaracterização do evento. Concursos podem ser mistos em eventos mistos, ou eventos de animação em geral, mas em eventos de animê lidamos com um público que busca, e apresenta, preferencialmente, ainda que não exclusivamente, personagens nipônicos. O segundo motivo é um pouco mais complexo. Ele envolve a tendência dos grandes eventos atuais de se assemelharem, na medida do possível, aos eventos japoneses, que, seguindo a tradição, só permitem esses personagens, daí o 'tradicional'", fala Karina "Raposa", uma das mais conhecidas coordenadoras de palco do Brasil e responsável pelo cosplay do Animecon.

Para resolver (ou aumentar) o problema, o Animecon criou em 2005 duas subcategorias básicas para o concurso tradicional: uma somente para armaduras e outra chamada "especial" para cosplays de origem não-nipônica. Enquanto que o Anime Friends se mantém firme na idéia de liberar o concurso para todos.

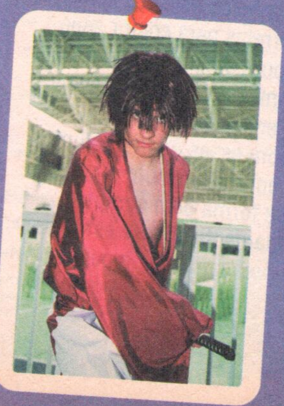
Bom, agora é com você. Escolha a categoria que mais lhe agradou e boa sorte! O importante é participar, tirar fotos e se divertir. Na edição que vem, vamos falar de outro assunto, tão polêmico quanto as proibições da categoria tradicional. Falaremos do Circuito Cosplay (um grande concurso brasileiro que dura um ano inteiro) e de "exorbitantes" premiações: o que você prefere: uma moto, uma viagem ao Japão ou nenhum prêmio? Até lá... NT

O autor:
David Denis Lobão é jornalista, cosplayer há mais de quatro anos e coordenador geral dos eventos Anime Friends, Anime Dreams e Anime Family.

Dragon Ball Z


Card Captor Sakura

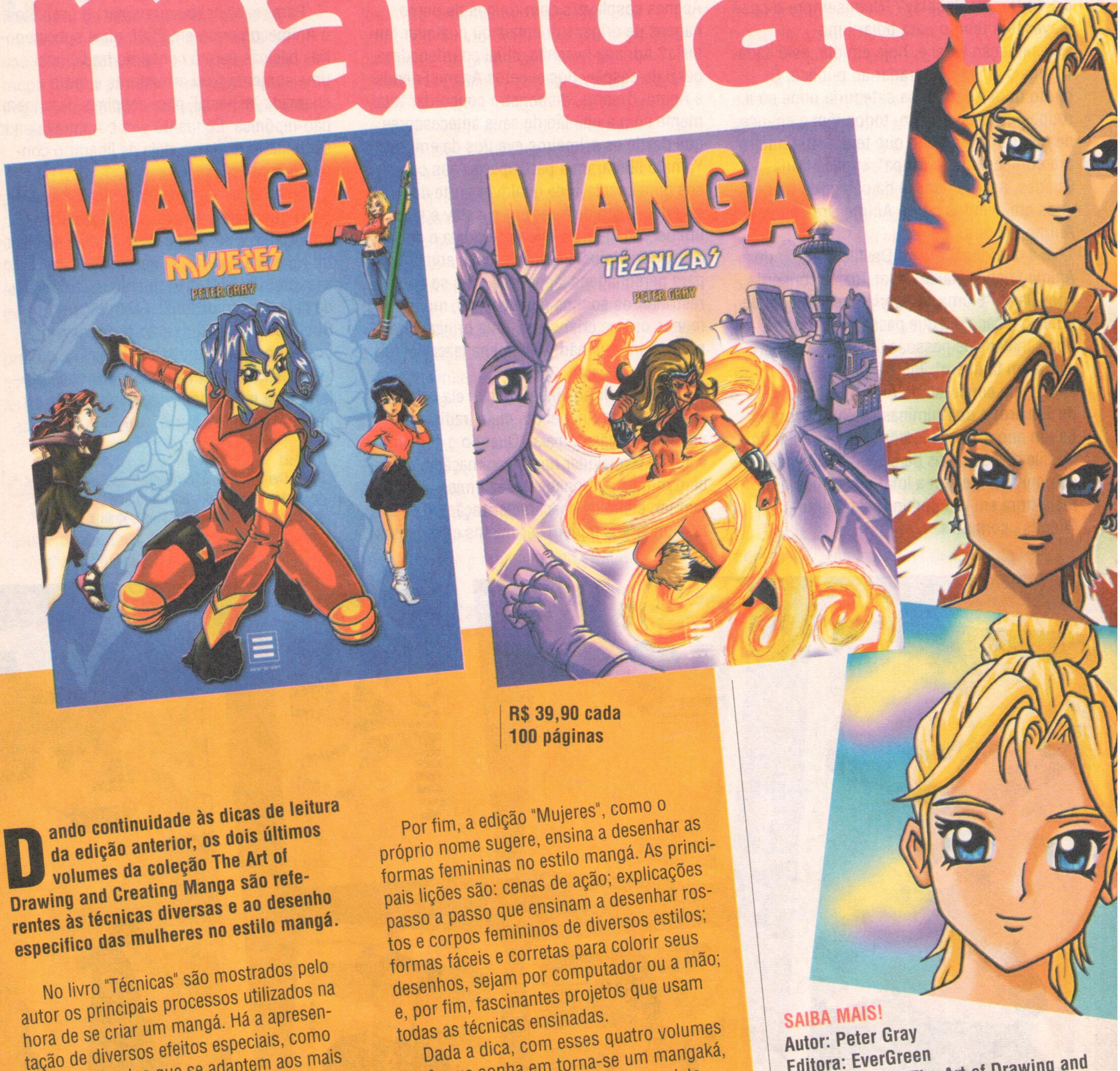
ANIMECON 2007
Dragon Ball Z


Samurai X

Fushigui Yuugi

Samurai X

Faça você mesmo seus mangás!



R$ 39,90 cada
100 páginas

Dando continuidade às dicas de leitura da edição anterior, os dois últimos volumes da coleção The Art of Drawing and Creating Manga são referentes às técnicas diversas e ao desenho especifico das mulheres no estilo mangá.

No livro "Técnicas" são mostrados pelo autor os principais processos utilizados na hora de se criar um mangá. Há a apresentação de diversos efeitos especiais, como desenhar fundos que se adaptem aos mais distintos personagens, contar a história com apenas um desenho, criar uma HQ desde o desenho inicial até o acabamento final e como utilizar efeitos de letras e sons corretamente.

Por fim, a edição "Mujeres", como o próprio nome sugere, ensina a desenhar as formas femininas no estilo mangá. As principais lições são: cenas de ação; explicações passo a passo que ensinam a desenhar rostos e corpos femininos de diversos estilos; formas fáceis e corretas para colorir seus desenhos, sejam por computador ou a mão; e, por fim, fascinantes projetos que usam todas as técnicas ensinadas.

Dada a dica, com esses quatro volumes você, que sonha em torna-se um mangaká, poderá praticar de forma bem completa os principais fundamentos desse estilo que tanto ganha popularidade no país e no mundo. NT

SAIBA MAIS!
Autor: Peter Gray
Editora: EverGreen
Título Original: The Art of Drawing and Creating Manga – Advanced
Título Original: The Art of Drawing and Creating Manga – Women

neo@animepro.com.br

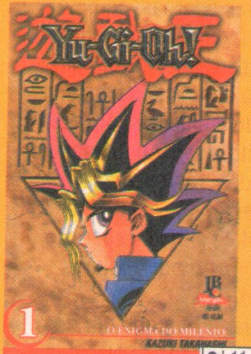
Animê e Mangá

Biblioteca básica

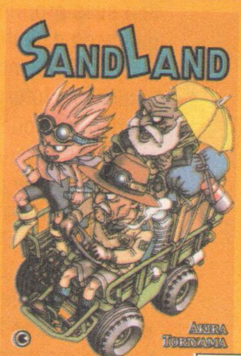
www.comix.com.br

Negima!
Magister Negi Magi
1
Ken Akamatsu

● 01



● L11



● L05

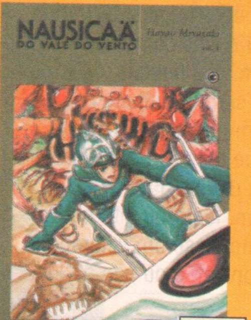
● 65

Cavaleiros do Zodíaco G

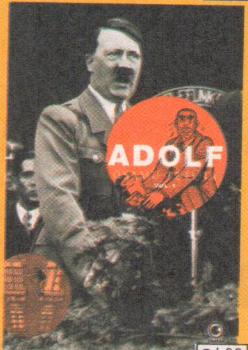
● 72

Mangá
Como o Japão Reinventou os Quadrinhos
Paul Gravett

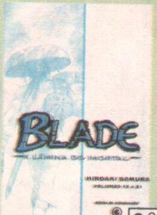
● L00



● L08



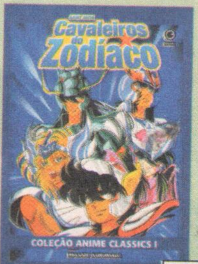
● L06



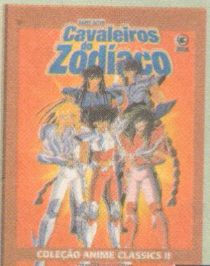
● 68

Evangelion

● 77



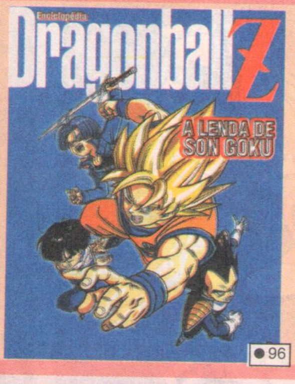
● 74



● 75

Cavaleiros do Zodíaco
Gigantomaquia

● 95



● 96

Vagabond
37

● 108

● 53

O Vampiro
que ri

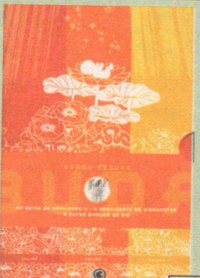
● 101

japonês em quadrinhos

● 112

Chonchu
O Guerreiro Maldito

● 81



● 80

LANÇAMENTOS:

L 00-Manga - Como o Japão reiventou os Quadrinhos
Livro - Especial – R$ 75,00
L 01-Merupuri | nº 1 a 3 – R$ 9,50 (cada)
L 02-Tsubasa Chronicles | nº 1 e 2 – R$ 5,90 (cada)
L 03-XXX Holic | nº 1 a 3 – R$ 5,90 (cada)
L 04-O Tigre e o Dragão | nº 1 a 5 – R$ 8,90 (cada)
L 05-Sand Land | Vol. Único – R$ 14,90
L 06-Adolf | Vol. 1 e 2 – R$ 27,50 (cada)
L07- Cinderalla | Vol. Único – R$ 29,50
L08- Nausicaa | nº 1 - R$ 27,90
L09- Monster | nº 1 a 3 – R$ 12,00 (cada)
L10- Princess Ai | nº 1 - R$ 12,00
L11- Yu-Gi-Oh | nº 1 - R$ 12,00
L12- Bambi | nº 1 - R$ 22,00
L13- Angry | nº 1e 2 - R$ 9,90 (cada)
L14- El Hazard | nº 1 - R$ 9,90
L15- Marusaku | nº 1 - R$ 14,90
L16- Sanctuary | nº 1 - R$ 9,90
L17- Karekano | nº 1 - R$ 9,50
L18- O Livro do Vento | Vol. Único – R$ 14,90
L19- Yuki- Vingança na Neve | nº 1 - R$ 12,00

NOVIDADES:

N 01-Negima | nº1 a 5 –R$ 5,90 (cada)
N 02-Priest | nº1 a 5 –R$ 10,00 (cada)
N 03-Planet Blood | nº1 a 3 -R$ 10,00 (cada)
N 04-Angel Sanctury | nº1 ao 15 - R$ 5,50 (cada)
N 05-Berserk | nº1 ao 15 - R$ 5,90 (cada)
N 06-Onegai Teacher | nº1 e 2 - R$ 9,80 (cada)
N 07-Fruits Basket | nº1 ao 13 - R$ 9,80 (cada)
N 08-Tokio Babylon | nº1 ao 7 - R$ 9,80 (cada)
N 09-EVA –Iron Maiden | nº1 ao 5 - R$ 6,30 (cada)
N 10-Slam Dunk | nº1 ao 13 - R$ 9,90 (cada)
N 11–Quark | nº1 ao 3 – R$ 9,90(cada)
N 12-Angelic Layer | nº1 ao 5 - R$ 9,80 (cada)
N 13-O Chamado | nº1 e 2 - R$ 13,90 (cada)
N 14-Megamen NT War. | nº1 ao 6 - R$ 5,90 (cada)

COMPLETE SUA COLEÇÃO:

N 15- Cavaleiro do Zodíaco G | nº 1 ao 8 - R$ 12,90 (cada)
N 16- Samurai X | nº 2 ao 34 - R$ 2,90 (cada)| nº 35 ao 48 - R$ 3,90 (cada) | nº 49 ao 56 - R$ 4,90 (cada)
N17- Love Hina | nº2 ao 16 - R$ 3,50 (cada) | nº17 ao 27 - R$ 3,90 (cada) | nº 28 - R$4,90
N 18- Video Girl AI | nº1 ao 18 - R$ 2,90 (cada) | nº19 ao 24 - R$ 3,90 (cada) | nº 25 ao 30 - R$ 4,90 (cada)
N 19- Shaman King | nº1 ao 49 - R$ 4,50 (cada) | nº 50 ao 64 - R$ 4,90 (cada)
N 20-Sakura | nº1 ao 24 - R$ 2,90 (cada)
N 21- InuYasha | nº1 ao 6 - R$ 3,50 | nº7 ao 12 - R$ 3,90 | nº13 ao 30 - R$ 4,50 | nº 31 ao 80 - R$ 4,90 (cada)
N 22- A Princesa e o Cavaleiro | Nº1 ao 4 - R$ 3,50 (cada) | nº 5 ao 8 - R$ 3,90 (cada)
N 23- YuYu Hakushô | nº1 ao 4 - R$ 3,50 | nº 5 ao 14 - R$ 3,90 | nº 15 ao 38 - R$ 4,90 (cada)
N 24- Chobits | nº 1 ao 15 - R$ 4,90 | nº 16 - R$ 5,90
N 25- Cowboy Bebop | nº 1 ao 6 - R$ 4,90 (cada)
N 26- Gunnm | nº 1 ao 18 - R$ 4,90 (cada)
N 27- X 1999 | nº 1 ao 18 - R$ 9,80 (cada)
N 28- Bastard | nº 1 ao 24 - R$ 9,80 (cada)
N 29- Star Wars Episode I - A Ameaça Fantasma - nº 1 e 2 - R$ 3,90 (cada)
N 29- Star Wars Guerra Nas Estrelas -
O Império Contra Ataca - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
N 29- Star Wars Guerra Nas Estrelas -
Uma Nova Esperança - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
N 29- Star Wars Guerra Nas Estrelas -
O Retorno De Jedi - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
N 30- BT'X | nº1 ao 16 - R$ 9,80 (cada)
N 31- Peach Girl | nº 2 ao 4 - R$ 3,90 | nº 5 ao 7 - R$ 4,50 | nº 8 ao 11 R$ 4,90 | nº 12 ao 24 - R$ 5,50 (cada)
N 32- Ranma1/2 | nº 1 ao 26 - R$ 4,50 | nº 27 ao 29 - R$ 4,90 (cada)
N 33- Dragon Ball | nº 1 ao 32 - R$ 3,90 (cada)
N 34- Dr. Slump | nº 1 ao 6 - R$ 4,50 | nº 7 ao 14 - R$ 5,20 (cada)
N 35- Gundam Wing | nº 6 ao 8 - R$ 2,90 (cada) | nº 9 ao 12 - R$ 3,50 (cada) | nº 13 ao 16 - R$ 5,00 (cada)
N 36- Dragon Ball Z | nº 1 ao 29 - R$ 3,90 (cada) | nº 30 ao 51 - R$ 4,90 (cada)
N 37- Cavaleiros Do Zodíaco | nº 1 ao 21 - R$ 3,90 (cada) | nº 22 Ao 25 - R$ 4,50 (cada) | nº 26 ao 48 - R$ 5,20 (cada)
N 38- Fushigi Yûgi | nº 1 ao 9 - R$ 4,50 (cada) onº 10 ao 36 - R$ 5,20 (cada)
N 39- Blade | nº 1 ao 28 - R$ 5,20 | nº 29 ao 34 - R$ 5,90 (cada)
N 40- Chonchu | nº 1 ao 15- R$ 9,90 (cada)
N 41- Shin-Chan | nº 1 ao 10 - R$ 3,90 | nº 11 e 12 R$4,50 (cada)
N 42- Guerreiras Mágicas | nº 1 ao 12 - R$ 3,40 (cada)
N 43- One Piece | nº1 ao 9 - R$ 4,50 (cada) | nº10 ao 38 - R$ 5,20 (cada) | nº39 ao 52- R$ 5,90 (cada)
N 44- Eden | nº 1 ao 7 - R$ 3,90 (cada) | nº 8 ao 11 - R$ 4,50 (cada) | nº 12 e 14 - R$ 4,90 (cada) | nº 15 ao 20 - R$ 5,50 (cada)
N 45- Lobo Solitário | nº 1 ao 19 - R$ 12,90 (cada)
N 46- Slayers | nº 1 ao 7 - R$4,90 (cada) | nº 8 e 17 - R$ 5,50 (cada)
N 47- Ragnarök | nº 1 ao 20 - R$ 5,90 (cada)
N 48- Transformers Edição Encadernada | R$ 10,90 (cada)
N 49- Robotech Edição Encadernada | R$ 10,90 (cada)
N 50- Holy Avengers Reloaded | nº1 ao 8 R$ 3,99(cada) nº9 e 12 R$ 4,99 (cada).
N 51- NG Evangelion | nº1 ao 12 - R$ 4,50 (cada) | nº 13 ao 16 - R$ 5,30 (cada) | nº 17 ao 18 - R$ 6,30 (cada).
N 52- Vagabond | nº 1 ao 11 - R$ 5,50 (cada) | nº 12 ao 40 - R$ 6,30 (cada) | nº 41 e 42 - R$ 6,90 (cada)

COLEÇÕES MANGAS EM BOXES:

N 53- Vagabond Box 3 | (nº13 ao 18)R$ 20,00.
N 54- Vagabond Box 4 | (nº18 ao 24)R$ 20,00.
N 55- Vagabond Box 5 | (nº25 ao 30)R$ 22,00.
N 56- Vagabond Box 6 | (nº31 ao 36)R$ 22,00.
N 57- Vagabond Box 7 | (nº37 ao 40)R$ 20,00.
N 59- Fushigi Yûgi Box 1 | (nº1 ao 6)R$ 18,00.
N 60- Fushigi Yûgi Box 2 | (nº7 ao 12)R$ 18,00.
N 61- Fushigi Yûgi Box 3 | (nº13 ao 18)R$ 18,00.
N 62- Fushigi Yûgi Box 4 | (nº19 ao 24)R$ 20,00.
N 63- Fushigi Yûgi Box 5 | (nº25 ao 30)R$ 20,00.
N 64- Fushigi Yûgi Box 6 | (nº31 ao 36)R$ 20,00.
N 65- Ragnarök Box 1 | (nº1 ao 5)R$ 22,00.
N 66- Ragnarök Box 2 | (nº6 ao 10)R$ 22,00.
N 67- Ragnarök Box 3 | (nº11 ao 15)R$ 22,00.
N 68- Blade Box 1 | (nº1 ao 7)R$ 20,00.
N 69- Blade Box 2 | (nº8 ao 14)R$ 20,00
N 70- Blade Box 3 | (nº15 ao 21)R$ 20,00
N 71- Blade Box 4 | 9nº22 ao 28)R$ 20,00
N 72- Cav. do Zod. G Box 1 | (nº1 ao 3)R$ 30,00.
N 73- Cav. do Zod. G Box 2 | (nº4 ao 6)R$ 30,00.
N 74- Cavaleiros do Zodíaco Col. Anime Classics Box 1 | (nº1 ao 2)R$ 16,00.
N 75- Cavaleiros do Zodíaco Col. Anime Classics Box 2 | (nº3 ao 4)R$ 16,00.
N 76- Evangelion Box 1 | (nº1 ao 4)R$ 15,00.
N 77- Evangelion Box 2 | (nº5 ao 8)R$ 15,00.
N 78- Evangelion Box 3 | (nº9 ao 12)R$ 15,00.
N 79- Evangelion Box 4 | (nº13 ao 14)R$ 18,00.
N 80- Buda Box 1 | (nº1 ao 3) R$ 53,00.
N 81- Chonchu Box 1 | (nº1 ao 4) R$ 25,00.
N 82- Chonchu Box 2 | (nº5 ao 8) R$ 25,00.

LIVROS E ÁLBUNS DE LUXO

N 95- Enciclopédia Cavaleiros Do Zodíaco | R$ 38,00
N 96- Enciclopédia Dragon Ball Z | R$ 45,00
N 97- Cavaleiros do Zodíaco - Gigantomaquia | Vol. 1 e 2 R$ 25,00(cada)
N 98- Novo Dicionário Romanizado Japonês- Português | R$ 39,00.
N 99- O Grande Livro do Mangá | R$ 39,00
N 100- Ronin o Edição de Luxo | R$ 59,00
N 101- O Vampiro que Ri | R$ 29,00
N 102- Morte A Festa | R$ 15,90
N 103- Osamu Tezuka Biografia Manga 1928-1945 | R$ 36,00
N 104- Osamu Tezuka Biografia Manga 1945-1960 | R$ 36,00
N 105- Osamu Tezuka Biografia Manga 1960-1975 | R$ 29,00
N 106- Osamu Tezuka Biografia Manga 1975-1989 | R$ 29,00
N 107--Dragon Ball Ed. Definitiva | Nº1 ao 9 - R$ 19,90 (cada)
N 108-Vagabond – História de Musashi Ed. Definitiva | Nº1 ao 7 - R$ 25,00 (cada)
N 109-Evangelion Ed. Definitiva | nº1 – R$ 22,00
N 110- Samurai X Kaden | R$ 49,00
N 111- Como Desenhar Mangá | Volume 1e 2 R$ 29,00 (cada).
N 112- Japonês em Quadrinhos | R$ 47,00.
N 113- Dungeons Crawlers Encadernada | R$ 9,90
N 114- Nosferatus | R$ 16,90
N 115- Buda | Vols. 1 ao 13 - R$ 19,90 cada
N 116- Anime Comics - YuYu Hakushô | Vol.1 ao 3 - R$19,90 (cada)
N 117- Coleção Anime Classics- Cavaleiros do Zodíaco | 1,2,3 e 4 - R$13,90 (cada)

ONDE ENCONTRAR:

Comix Book Shop
Alameda Jaú, 1998, Jardins -
São Paulo (SP) CEP 01420-002.
Telefone: (0xx11) 3061-3893
Site: www.comix.com.br

Por Minami Keizi

O que é Hentai?

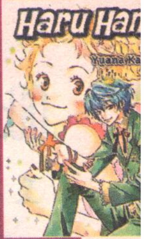
Mangá significa "HQ", Animê "animação" (desenhos animados); Hentai, "pervertido". Portanto, é fácil adivinhar que o Hentai é a parte erótica e maliciosa do mangá e do animê (e de alguns games japoneses).

■As características do Hentai: o Hentai tem suas próprias regras internas, como a utilização da linha clara, olhos sempre gigantescos e brilhantes, cabeças desmesuradas, tendências futuristas, a submissão feminina, aparições freqüentes de tentáculos, preferências por mulheres muito jovens, uso habitual de todo tipo de umidades, representação da mulher com formas generosas quanto ao volume de seus atributos, a pouca aparição de homens em cenas, gosto por posturas rebuscadas e depravadas.

■Os primeiros Hentais: dizem que um dos primeiros autores de Hentai foi Go Nagai, o criador de Mazinger Z. Tem que lembrar que a arte erótica está muito arraigada há vários séculos nos países orientais como Japão, China ou Índia. Quanto aos hentais, dizem os sociólogos que pode ser o resultado das tensões que se produzem numa sociedade patriarcal nipônica que resiste em deixar de sê-la. E que ninguém duvide que Hentai embora polêmico e um tanto quanto pervertido, é uma arte. Como disse um veterano fã do Hentai: "Sexo é popular, é ou não é?".

Mangá Curto

Ficha



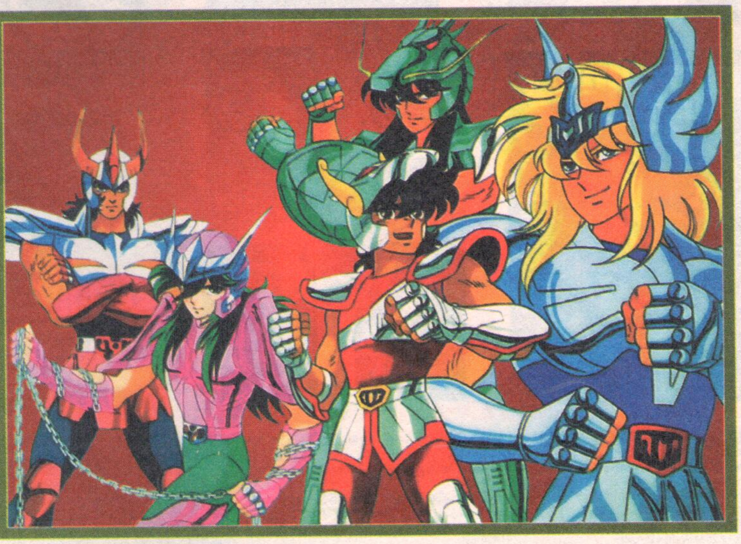
Título original: Haru Hana
Autora: Yuana Kazumi
Edição original: Asuka Magazine, da Kadokawa Shoten

Hana Yamada é uma adolescente de Osaka com grande talento para o violino. Por motivos familiares, para estudar, ela tem que morar em Tokyo, com sua irmã mais velha. Encontra um trabalho de meio período numa "casa de relax" muito peculiar. Ali, conhece Shinnosuke, o elegante e formal proprietário do local, como também, para sua desgraça, Haru, um autêntico "Don Juan", estudante do mesmo instituto dela. O caráter tímido e prudente de Hana choca com o descaramento de Haru. Então, ela passa a sofrer de uma estranha alergia: toda vez que é tocada por um rapaz, ela sofre uma crise de urticária...

Esta é a primeira incursão no mundo da comédia romântica de Yuana Kazumi, como ela própria reconhece. Suas histórias anteriores centravam-se no contexto fantástico e mágico, muito embora Haru Hana também tenha toques fantásticos. O estilo de Yuana é paralelo ao de sua forma de narrar. São traços sensíveis, sem preciosismos, dinâmicos e acolhedores. Os personagens masculinos são melhores definidos que os femininos.

Cavaleiros do Zodíaco

A febre de animês começou, no Brasil, com a série "Cavaleiros do Zodíaco", exibida pela extinta TV Manchete. Também, com esta febre, vieram as revistas que tratavam de animês e de mangás. A primeira revista a abordar esse tema foi a Herói, editada pela Nova Sampa. Em tempos áureos, a Herói chegou a vender 400 mil exemplares por semana. Um feito incrível.



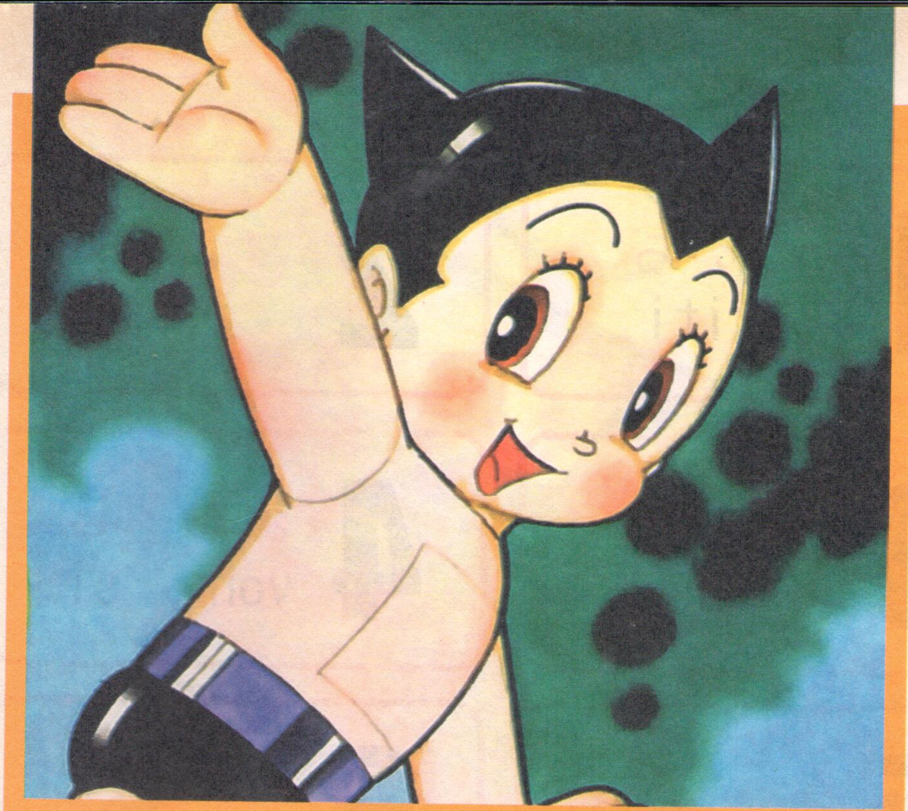
Os primeiros mangás

Primeiros registros datam da Idade Média, nos séculos 11 e 12, quando eram produzidos desenhos pintados sobre grandes rolos de papel arroz contando uma história. Até o século 15 muitos outros cartoons humorísticos surgiram, embora o país passasse por guerras impiedosas. Os animês, desenhos animados, popularizaram os mangás, na TV e no cinema, exibindo a técnica em grande escala no Ocidente. No Brasil, as primeiras associações surgiram nos anos 80.

Cronologia da História do Japão

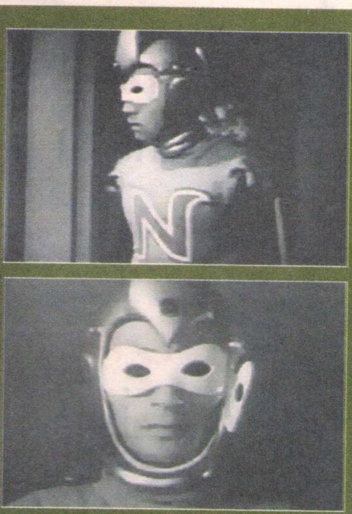
- **789** – Foram enviadas tropas às regiões nordestinas do Japão, para combater as tribos dos Ezos, nativos locais.
- **792** – Foi formado um novo sistema militar para a guarda regional.
- **794** – Transferência da capital japonesa para Kyoto; foram estabelecidos dois mercados na capital.
- **797** – Compilação do Zoku-Nihonki.
- **800** – Explosão do monte Fuji.
- **801** – Foram derrotadas as tribos dos Ezos, na região nordeste do país.
- **805** – Sachyo, monge budista, funda a seita Tendai.
- **806** – Kukai, monge budista, conhecido como Kobodaishi, funda a seita Shingon.
- **808** – Foi estabelecido um departamento de arte de pintura.
- **818** – Conflitos entre grupos de budistas da antiga capital e do monte Hiei.
- **835** – Foi escrito o primeiro livro de cirurgia do Japão.

neo@animepro.com.br



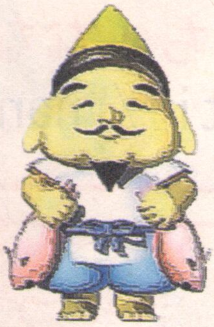
Ninguém acreditava...

Na década de 60, chegou ao Brasil o desenho animado de Astro Boy (Tetsuwan Atomu), de Osamu Tezuka. Foi oferecido para as tevês brasileiras. Ninguém quis.



National Kid

A Matsushita Denki patrocinou a criação de National Kid e foi sucesso no Japão. Aliás, as séries, copiadas do seriado americano (Família Marvel, Terror dos Espiões, Homem Foguete, Capitão África, Flash Gordon etc.) faziam sucesso na Terra do Sol Nascente. Guekou Kamen, um herói com turbante (um símbolo de meia-lua no turbante), óculos escuros, roupas colantes e uma capa - foi o maior sucesso na década de 50. Herói que veio do mangá. Inegavelmente, no Brasil, National Kid abriu as portas do mercado brasileiro, seguido de Speed Racer (década de 70).



OS DEUSES DA FELICIDADE: EBISU

É o deus da sinceridade. Representa honestidade e labor. Ele é o protetor dos pescadores, navegantes e comerciantes. Geralmente é representado na figura do pescador, pois sempre está com uma cumbuca e uma vara de pescar. Na cumbuca, sempre traz um "tai" (peixe vermelho). Dizem que Ebisu não dá o peixe, mas ensina a pescar. Assim, toda a sua filosofia é baseada na profissão que vai desde saber colocar a isca, cevar a possa, esperar o momento oportuno, saber remar na direção certa e só puxar o peixe quando tiver certeza que está fisgado. Sorte: Ter a figura de Ebisu em casa ou no estabelecimento comercial garante sucesso nos negócios. ■ JT

areae
escola de mangá

Desenho de Mangá

Módulos:
- Básico (construção de rosto, anatomia masculina e feminina)
- Intermediário (luz & sombra, arte-final e perspectiva)
- Avançado (layout e quadrinhos)

MATRIZ LIBERDADE
Segunda à Sábado:
Manhã: 9:30 - 12:30 (terça, quarta e sábado)
Tarde: 14:30 - 17:30 (de segunda à sábado)
Noite: 18:00 - 20:00 (somente quarta)

FILIAL RUDGE RAMOS
Segunda à Sábado:
Manhã: 9:00 - 12:00 (somente sábado)
Tarde: 14:00 - 17:00 (de segunda à sexta)
Noite: 18:30 - 20:30 (somente segunda)

Lápis de cor

MATRIZ LIBERDADE
Somente quarta:
Manhã: 9:30 - 12:30
Tarde: 14:00 - 17:00

Aquarela

MATRIZ LIBERDADE
Terça e sexta:
Manhã: 9:30 - 12:30 (somente terça)
Tarde: 14:30 - 17:30

FILIAL RUDGE RAMOS
Somente segunda:
Tarde: 14:00 - 17:00

4 aulas por mês a partir de R$70

MATRIZ LIBERDADE
R. da Glória, 279 - cj. 55
Liberdade

FILIAL RUDGE RAMOS
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos
S. Bernardo do Campo

(11) 3207-7624 - www.areae.com.br

Já imaginou aprender japonês de uma forma descomplicada e divertida?

areago
escola de japonês

R. da Glória, 279 - cj. 55
Liberdade
(11) 3207-7624
www.areago.com.br

Você vai ler mangás, assistir animes e conversar com os amigos em japonês!

Soneca
ANIME CLUB

EXIBIÇÃO DE ANIMES O DIA INTEIRO!!

VENHA CONHECER ESTE NOVO PONTO DE ENCONTRO!

Rua da Glória, 279 - cj. 51
Metrô Liberdade - São Paulo - SP
www.sonecaanimeclub.net
Tel: (11) 3275-0780

Curso RELÂMPAGO de Japonês

Aula 08

Os Números:

Nesta edição iremos aprender a contar em japonês! Bom, aproveitando que terminamos de aprender todo o alfabeto de hiragana, podemos ter a noção de como se pronuncia cada número em japonês. Como em toda aula, vamos começar com as coisas bem básicas e pouco a pouco vamos nos aprofundando cada vez mais.

Uma dica, é aproveitar esse "descanso" e fazer uma grande revisão das aulas anteriores, para ficar craque no hiragana.

Observe ao lado que existem 2 formas de pronunciar os números 4 e 7.

1	いち	iti
2	に	ni
3	さん	san
4	よん・し	yon / si
5	ご	go
6	ろく	roku
7	しち・なな	siti / nana
8	はち	hati
9	きゅう	kyuu
10	じゅう	juu
100	ひゃく	hyaku
1000	せん	sen

Exercícios:

Escreva em português o número em japonês a seguir:

HATI ____________

SAN ____________

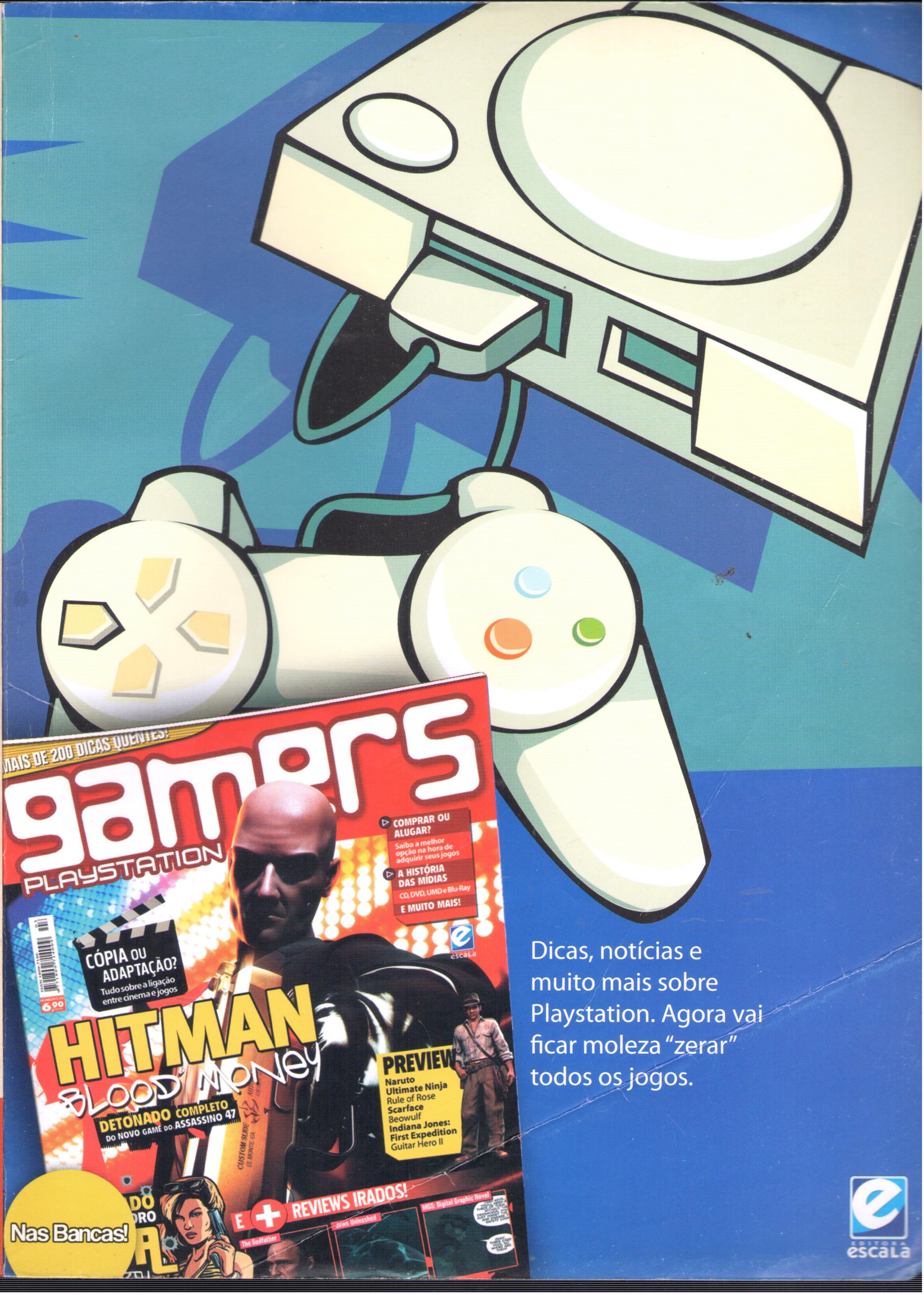
NI ____________

JYUU ____________

SEN ____________

▶ **Na aula da próxima edição, iremos aprender a contar desde o número 11 até o número 1000!!!**

areago
escola de japonês
AreaGO - Escola de Japonês
www.areago.com.br
tel: (11) 3207-7624


MAIS DE 200 DICAS QUENTES!
gamers
PLAYSTATION
COMPRAR OU ALUGAR?
Saiba a melhor opção na hora de adquirir seus jogos
A HISTÓRIA DAS MÍDIAS
CD, DVD, UMD e Blu-Ray
E MUITO MAIS!
CÓPIA OU ADAPTAÇÃO?
Tudo sobre a ligação entre cinema e jogos
HITMAN
BLOOD MONEY
DETONADO COMPLETO
DO NOVO GAME DO ASSASSINO 47
PREVIEW
Naruto Ultimate Ninja
Rule of Rose
Scarface
Beowulf
Indiana Jones: First Expedition
Guitar Hero II
E + REVIEWS IRADOS!
The Godfather
Jaws Unleashed
MGS: Digital Graphic Novel
Nas Bancas!
Dicas, notícias e
muito mais sobre
Playstation. Agora vai
ficar moleza "zerar"
todos os jogos.
EDITORA
escala

Crie suas próprias histórias e personagens no estilo Mangá!
CURSO COMPLETO de MANGÁ
98 MINUTOS DVD VIDEO
CURSO BÁSICO DE MANGÁ
VÍDEOAULA: APRENDA PASSO A PASSO A FAZER OS PERSONAGENS RÁPIDO E FÁCIL!!
O QUE É ANIME?
CURSO BÁSICO DE MANGÁ
VIDEOAULA: APRENDA PASSO A PASSO A FAZER

- Anatomia humana
- Tecido e Vestimentas
- Ação Dinâmica
- Expressões Faciais
- Perspectivas
- Robôs
- Monstros
- Natureza
- e muito mais...

www.escala.com.br
✆ (11) 3855-1000

EDITORA escala